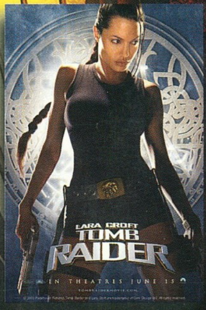
TELJES JÁTÉKPROGRAM: MDK

PC GURU

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN - 2001/07

I-WAR 2: EDGE OF CHAOS
HALF LIFE: BLUE SHIFT
EUROFIGHTER TYPHOON



MOZIZZ VELÜNK!

132 OLDAL + 2 CD + POSZTER

1646 Ft

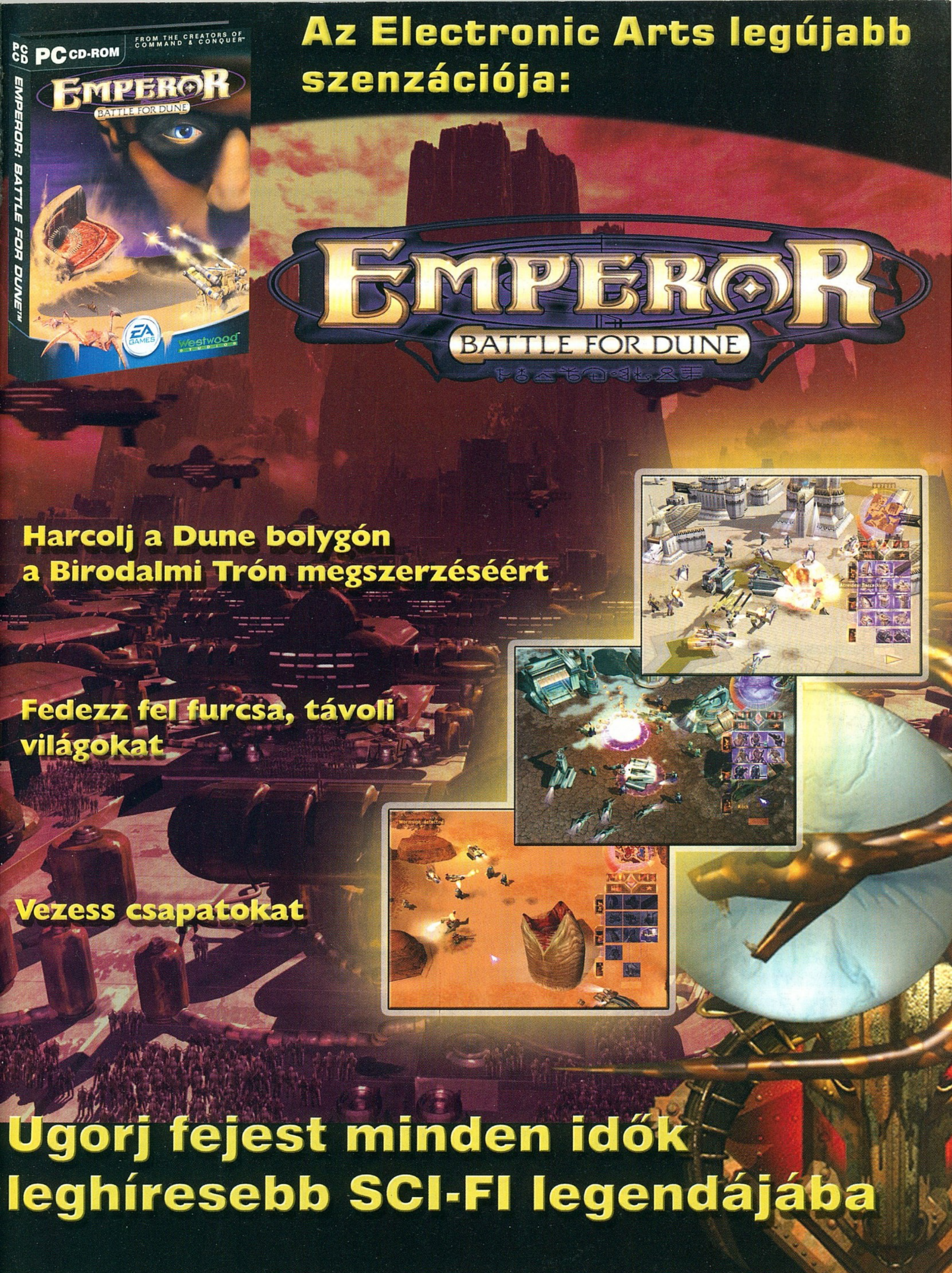
BEMUTATÓK: IMPERIUM GALACTICA III, PROJECT EGO, MYTH III MORROWIND, UNREAL CHAMPIONSHIP, SIGMA NEVERWINTER NIGHTS, A NAGY BALHÉ!!, HÉROES IV

JÁTÉKLEÍRÁS: ELITE FORCE EXPANSION, CONFLICT ZONE, NECRONOMICON GILBERT GOODMATE, MYST III: EXILE GAMING GUIDE GANGSTERS 2, ECHELON, NICKTOONS RACING

DEMÓK A CD-N: BALDUR`S GATE 2, ALONE IN THE DARK 4

A PC GURU minden példányához két ingyenes CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának, kérje őket az elárusítótól!

ORCA
ORCA HL
Új
széria
ORCA HL-A 1020
AMD Athlon 1GHZ
Processzor
EPOX alaplap
256 MB RAM!
20 GB HDD, 1.44 FDD
52xCD ROM
Hercules Prophet 4500 grafikuskártya
Kyro 2 chip 64 MB RAM!
AC 97 Hangchip
56 kbps modem
Cherry multimédiás billentyűzet
Logitech görgős egér
Design ORCA II ház, szupercsendes táp
Microsoft Windows ME operációs rendszer
Norton Antivírus, Norton Ghost Szoftverek
Az árak netto árak,
nem tartalmazzák a 25% Áfát
AMD
Athlon
219.900,- Ft
27.920,- Ft
Ferrari
12.720,- Ft
FORCE FEEDBACK RACING WHEEL
Thrustmaster Ferrari Force Feedback
kormány
Ferrari liszensz, 2 nézetkapcsoló, bot és gombváltó
Thrustmaster Ferrari 360 Modena
kormány
Ferrari liszensz, 2 nézetkapcsoló, gombváltó
Grand Touring
Sega Touring Car
Colin McRae Rally
Játékszoftverek
1592,-Ft
Logitech Wingman
Gamepad Extreme
Mozgásérzékelő
gamepad
16.500,- Ft
Logitech Wingman Force 3D
Force Feedback joystick, 7
programozható gomb,
nézetkapcsoló
WingMan
EXTREME DIGITAL 3D
9.500,- Ft
11.100,- Ft
Logitech Wingman Extreme Digital
Digitális joystick, 7 programozható
gomb, nézetkapcsoló
Grand Theft Auto2
Resident Evil 2
Játékszoftverek
1592,-Ft
MIG Alley
Apache Longbow
Játékszoftverek
1592,-Ft
F22 Air Dominace
Játékszoftver
2392,-Ft
HERTA
www.orca.hu
Bp. VII., Dohány utca 37. (Számítástechnikai szaküzlet és szerviz) Tel./fax: 322-7846
Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet) Tel.: 238-7393
Bp. XV., Szentmihályi út 131. (Pólus Center) Tel./fax: 419-4020
Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel/fax:437-4622
Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043
Bp. II., Gábor Áron u. 74-78. (Rózsakert Bevásárló közp.) Tel./fax: 391-5840
Bp. X., Kerepesi út 73. (Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164
Bp.XX., Kossuth L. u. 33.(Erzsébet Áruház) Tel./fax: 285-6004
Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052



Westwood STUDIOS™

"Emperor: Battle for Dune" interactive game © 2001 Electronic Arts Inc. All rights reserved. "Emperor: Battle for Dune" is a trademark of Dino De Laurentiis Corporation. "Dune" motion picture™ & © Dino De Laurentiis Corporation. Licensed by Universal Studios Licensing, Inc. All rights reserved. Westwood Studios, Electronic Arts, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. EA GAMES™ and Westwood Studios™ are Electronic Arts™ brands. All other trademarks are the property of their respective owners.

INTRO

Vakáció!!!! Iskolás éveink egyik legjobban várt napja volt, amikor a táblára felkerült a V betű, s az iskola végre bezárt. Sajnos azok a mámorító idők számunkra rég elmúltak, de annak a rengeteg diáknak, akik június 15-én kiszabadultak az iskolapad fogságából, ez bizony maga a valóság. Az iskolai nyári szünet ellenére a PC Guru stábja nem pihen, folyamatosan dolgozunk azon, hogy minden hónap végén kézbe vehessétek a legfrissebb számot. Vegyük rögtön a júliusi PC Gurut. Volt ugye az E3, melyről már mindenki kívülről tudja, hogy ez a játékszakma legrangosabb eseménye, s egyetlen magára valamit is adó újság sem engedheti meg, hogy távol maradjon Los Angelestől ebben a három napban. A híreket és a bemutató részt szinte teljes egészében a kiállításnak szenteltük, reméljük, mindenki talál magának kedvére valót. A hónap nagy meglepetése lett az IW2: Edge of Chaos. A tesztelő szerint ritkán jelenik meg ennyire igényes űrszimulátor. Az utolsó pillanatban beesett az Infogrames régóta várt horrorjátéka, az Alone in the Dark 4 is, mely sajnos alulmúlta a várakozásokat. Szeretnénk figyelmetekbe ajánlani a CD mellékletünket is, mely ebben a hónapban kicsit formabontó módon került hozzátok. Bízunk abban, hogy a teljes CD-s Baldur's Gate 2 demo, az MDK (a '97-es év akciójátéka), a legjobb videók az E3-ról és az exkluzív Alone in the Dark 4 demo elnyeri a tetszéseteket.

PC Guru Team

A HÓNAP JÁTÉKA

Végre valahára megérkezett az űrszimulátorok koronázatlan királyának, az I-Warnak a következő epizódja, az Edge of Chaos. Az imént szándékosan használtuk a szimulátor szót, mivel az I-War volt az első űrshooter, amelyet valós fizikai modell alapján készítettek el. Ugyanez a megállapítás igaz a folytatásra is, mely minden tekintetben túltesz kistestvérén, és messze maga mögé utasítja az eddig készített konkurenseket (Starlancer, X-Wing Alliance, Freespace). A Játék grafikája, kezelhetősége és fantasztikus játékélménye új fejezetet nyit a PC-s szimulátorok történelmében, minek köszönhetően méltán érdemelte ki a PC Guru hónap játéka megtisztelő címet. Ha igazi kihívásokkal teli űrszimulátorra vágysz, az Edge of Chaos jelenleg a legjobb választásnak bizonyul... valószínűleg még hosszú ideig!

EDGE OF CHAOS: INDEPENDENCE WAR 2

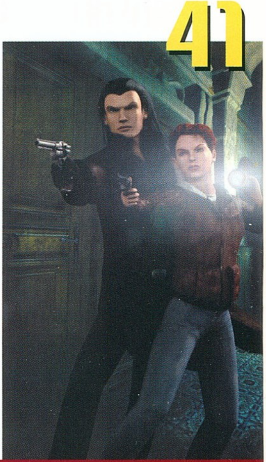
E3 NEWS

8 E3 2001 Los Angeles
22 Myth III: The Wolf Age
23 The Elder Scrolls III
24 Xbox
26 Project Ego
28 Unreal Championship
29 Etherlords
30 Imperium Galactica III
32 LucasArts
34 Sigma: The Adventures of Rex Chance
35 Neverwinter Nights

JÁTÉKLEÍRÁS

40 Egyedül a sötétben
41 Alone in the Dark 4 - A legenda újraéled
46 IW 2: Edge of Chaos - Reszkess Starlancer
51 ST: Elite Force Expansion Pack
52 Eurofighter Typhoon - Mélyrepülés
55 Conflict Zone - Egy a sok közül
58 Necronomicon - Lovecraft adaptáció
60 Gilbert Goodmate - Threepwood nyomában
62 Echelon - Zűrharc
64 Myst III: Exile - Mystake
66 Gangsters 2 - A bűn (nem) kifizetődő
69 Nicktoons Racing - Rugrats négy keréken
70 Half Life: Blue Shift - Half Life harmadszor
72 Gondolatébresztő - A PC-s játékok jövője
74 Myst III - Exile Gaming Guide
82 Mentőöv
84 Cheat

41



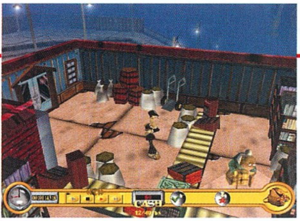
Egyedül a sötétben. Szó se róla, a cím spontán zseniális, szűk három szóban összefoglalja a klasszikus horror alapjait. Egyedül, elvágva minden segítsé-től és reménytől, édes hármasban az ismeretlennel és a félelemmel. A sötétbe- megfosztva legfontosabb érzékszervünktől, szabad utat hagyva a világ legfélel-metesebb képzelgéseit produkáló saját fantáziánknak. Egyedül a sötétben, im-már negyedszer. Az első, az utolérhetetlen, a legnagyobb túlélő horror játék ő-köse, mögötte óriási múlt, előtte még nagyobb elvárások. Vajon beáll-e a negy-dik rész a kommersz horror-játékok végtelen sorába, vagy visszatér a gyökerek-hez, és felidézi az elso Alone máig verhetetlen hangulatát?

TARTALOM

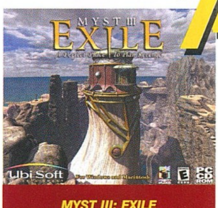
BEMUTATÓ

36 – A Nagy balhé!
38 Heroes of Might and Magic IV

38



74



MYST III: EXILE

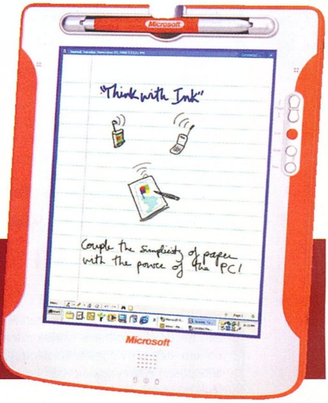
GAMING GUIDE

TALLÓZÓ

86 Hardver hírek
89 Intel Itanium
92 ATI Truform
94 Klipsch ProMedia 4.1
96 Homok a gépezetben
100 Teac W516E
102 Mobil - NTT DoCoMo
104 Mobil - Ericsson
106 Összeesküvés-elmélet
108 - Microsoft Tablet PC
112 USB vs. Firewire
116 Hardware fórum
118 3D Rovat
120 Grab
122 Levrov
124 Külvilág
128 Következő szám tartalma

108

A közönség lélegzetvisszafojtva figyelt, mindenki arra várt, hogy Bill milyen újdonsággal sokkolja majd a világot. Talán az "Ablakok" névre hallgató destabilizáló szoftver legfrissebb verzióját mutatja be? Vagy inkább a "Felfedezo" nevezetu kémprogram most implementált felhasználó-ellenes funkcióiról mesél majd? Nem...

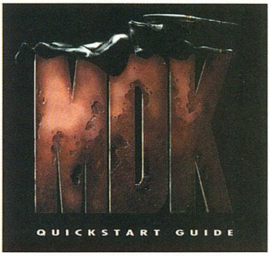


TELJES JÁTÉK

7

MDK

E havi teljes játékunk igazi PC-szaurusz, hiszen 1996 végén jelent meg. Ettől függetlenül még mai szemmel nézve is egészen pofás grafikával és kimondottan jó játékmenettel rendelkezik. Akkoriban még Pentiumos gépekkel nyomtuk az ipart, és a 3D grafikus gyorsító kártyák (leginkább Voodoo1-es) is csak a tehetősebbek kiváltsága volt.

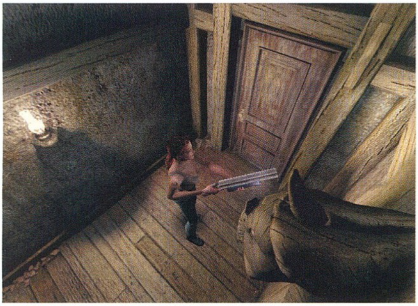


TARTALOM

JÁTÉKDEMÓK CD MELLÉKLETÜNKÖN

ALONE IN THE DARK 4: THE NEW NIGHTMARE

A 90-es évek elején útjára bocsátott Alone sorozat minden kalandjátékos számára egyet jelent az igényes játékkal. Mai szemmel

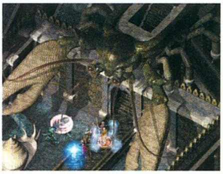


nézve a grafika ugyan kicsit csúnyácska, de a páratlan játékélmény bőven kárpótol minket. Az Infogrames elérkezettnek látta az időt arra, hogy előrukkoljon a negyedik résszel, melyben a komor magándetektív és a bájos segítője újból szembeszáll az éjszaka teremtményeivel. Aki többet szeretne megtudni a játékról, az lapozzon a játékleírások részhez, ott öt oldalon keresztül vesézzük ki a programot.

BALDUR'S GATE 2

A szerepjátékok feltámadásában a Diablo mellett a legnagyobb szerepet a Bioware Baldur's Gate sorozata kapta. A tavaly ősszel megjelent Shadows of Amn rengeteg díjat nyert, s méltán lett a 2000. év legjobb RPG-je. Mire ezeket a sorokat olvassátok, a kiegészítő remélhetőleg már a boltokba kerül, s mindenki boldogan fejleszti a kedvenc kalandozó csapatát. A Throne of Bhaal befejezésének örömére úgy döntöttünk, hogy megjelentetjük a BG2 demóját, mely egy teljes CD-t elfoglal.

A telepítés után lehetőségünk lesz elkészíteni a saját karakterünket, majd a teljes első fejezetet végigjátszhatjuk. Ez Jon Irenicus, a BG2 főgonoszának a börtönét jelenti, ahol jelen pillanatban raboskodunk. A dungeon kétrészes, s meglepően sok izgalmas fejtörő rejt. A csapathoz négy NPC csapódhat (Imoen, Jaheira, Minsk, Yoshimo), őket felvéve megkönnyíthetjük a dolgunkat. Reméljük, hogy ezzel a demóval sok új hívet szerzünk ennek a remek játéknak.



CD HÍREK

Sziasztok!

Új hónap, új PC Guru és persze friss CD melléklet! Természetesen mindezek ezúttal is várnak rátok, most pedig engedjétek meg nekem, hogy rövid ízelítővel szolgáljak ez utóbbi tartalmából. Először is biztosan észrevettétek már, hogy júliusi számunk enyhén más, mint a megszokottak, hiszen ez alkalommal teljes játékunk, az MDK is felkerült hagyományos mellékletünkre. Ez sajnos azzal a ténnyel járt, hogy „hagyományos" játékdemóra szinte egyáltalán nem jutott helyünk (kivéve persze az Alone in the Dark 4-nek), viszont öröm az ürömben az, hogy közkívánatra sikerült engedélyt szereznünk a Baldur's Gate 2 teljes CD-t kitöltő demójára, s második korongként ezt kínáljuk Nektek.

Az előző számunkban már kínáltunk pár értékes segédprogramot Black & White rajongók számára, most pedig Lily jóvoltából újabb adag ínyencséggel várunk benneteket. Úgy látszik, ezt a játékot soha nem lehet megunni... Mindezek mellett figyelmetekbe ajánlanám állandó rovatainkat is, amelyekben érdekes olvasmányokra lelhettek.

Jó hír a „patch-várakozók" számára, hogy megjelent pár várva-várt javítás kedvenc játékainkhoz. Az első ilyen az előbb említett Black & White ragtapasz, amely hatására végre mindenki átmerészkedhet az utolsó pályára is. A másik említést érdemlő alkotás a régóta várt StarCraft: Brood War v1.08-as file, amelyet ugyancsak fellelhettek korongunk Patches könyvtárában.

Véget ért az idei E3 kiállítás, s ennek hatására rengeteg jobbnál jobb mozgókép került fel a világhálóra. Ezek közül a legígéretesebb alkotások bemutatóinak sikerült helyet szorítanunk. mellékletünkön. (Warcraft III, Duke Nukem Forever, Max Payne)

És ez persze nem minden, hiszen higgyétek el nekem, demók híján is akad bőven mit böngészni CD-nkről! Csupán csak annyi a dolgotok, hogy behelyezzétek meghajtótokba...

Chris

CHEAT-EK, TRAINEREK

Conflict Zone - Trainer • Echelon - Trainer • Gangsters 2 - Trainer +5 • Kayak Extreme - Trainer +1 • Majesty The Northern Expansion - Trainer +1 • Outlive - Trainer • Roland Garros 2001 - Trainer • Serious Sam - Trainer +9 • Tropico - Trainer +3 • Cossacks - Saves • Desperados - Save • Myst 3 - Save Game Editor

PATCH-EK

Age of Sail 2 v1.52 • Black & White v1.1 beta • Diablo 2 v1.06b • Diablo v1.09 • Eurofighter Typhoon 3Dfx patch • Fly! II Update 2 • Myst III v1.1 • Red Alert v3.03 • Severance - Blade of Darkness v1.1 • Starcraft Brood War v1.08b • Starcraft v1.08b • Total Annihilation Kingdoms v3.0B • WarCraft II BNet Edition v2.02

DEKTOP TÉMÁK

American McGee's Alice • Emperor: Battle for Dune • Blade Runner • Counter-Strike • Operation Flashpoint • Starcraft: Brood War • The Matrix 2000 • Mummy Returns • Ancient Stonehenge • Unreal Tournament

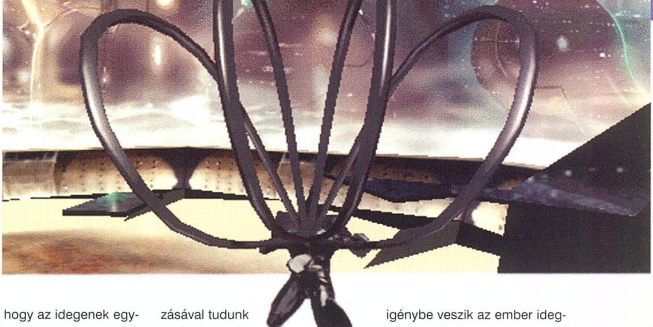
SHAREWARE JÁTÉKOK

1st go Warkanoid II - Wildlife • Accurate Bombaloon • BlackJack 1.0 • Crazy Melons Slot • Enigma • Free Solitaire 3.03 • Galactic Menace • Geert's Backgammon • Glory Zone

SHAREWARE UTILS

Analóg Óra • CDex v1.4 beta • DVD Genie 4.0 • GetRight v4.5 beta 6 • MGI Photovista 3D objects v1.0 • MGI Photovista v2.0 • Mouse & Key Recorder v4.2 • Naptár II

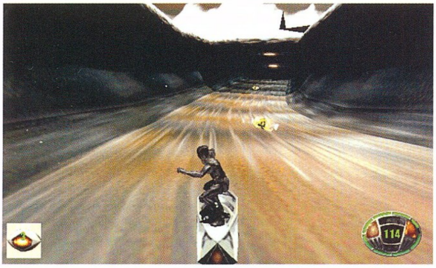
MDK



StartBox

Kiadó: Interplay
Fejlesztő: Shiny Entertainment
Web: www.interplay.com

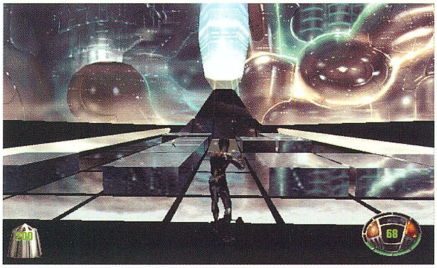
E havi teljes játékunk igazi PC-szaurusz, hiszen 1996 végén jelent meg. Ettől függetlenül még mai szemmel nézve is egészen pofás grafikával és kimondottan jó játékmenettel rendelkezik. Akkoriban még Pentiumos gépekkel nyomtuk az ipart, és a 3D grafikus gyorsító kártyák (leginkább Voodoo1-es) is csak a tehetősebbek kiváltsága volt. Az MDK a megjelenésekor még csak a szoftveres képleképzést ismerte, a hardveres 3D-gyorsítást csak egy később – 1997-ben – megjelent



patch feltelepítése után lehetett kihasználni (a demo CD-n van!). Ez a patch mellesleg az akkoriban szintén újdonságnak számító Force Feedbacket is támogatta.

Főhősünk – Kurt Hectic – épp egy hosszú és fontos küldetésről tért vissza Fluke Hawkins professzor űrbázisára. De még arra sem jutott ideje, hogy egy forró fürdőt vegyen, hiszen a távolléte alatt a helyzet alaposan megváltozott. A földet idegenek szállták meg, és városméretű bányagépeikkel éppen a totális lerombolásán fáradoznak. A szitut csak a személyes közreműködésünk mentheti meg, és ennek gördülékenyebb véghezvitelében szükségünk lesz a prof legújabb fejlesztésére is. Ez a szupermen ruha egy géppuskát (amelyből sohasem fogy ki a skúló), egy hozzá tartozó távcsöves célzó berendezést és egy különleges ejtőernyőt is magában foglal. Minden adott tehát, hogy sikeresek legyünk. Már csak rajtunk múlik, hogy az idegenek egyszer s mindenkorra eltakarodjanak kedvenc bolygónkról.

Az MDK-ban minden pálya egy rövid repülős résszel kezdődik: az éppen kiszemelt bányagép felé zuhanva hasítjuk a légkör felsőbb régióit. A feladatunk csak az, hogy elkerüljük a pásztázó radarnyalábot és a rakétákat. Ha szerencsésen földet értünk, akkor a játékra leginkább jellemző külső nézetes mászkálós rész következik. Ezt néhol megszakítják olyan sajátos részek, melyekben bombázni, csúszkálni vagy hódeszkázni kell. A játék sokrétűségére tehát egy szavunk sem lehet. A tényleges tennivaló általában nem túl bonyolult, legtöbbször az ellenség lemészárolására korlátozódik. Érdemes mindig az ellenséggenerátorral kezdeni, ellenkező esetben a lövöldözés sokáig fog tartani. Külön említést érdemel a mesterlövészmód, nem egy esetben csak ennek alkalmazásával tudunk továbbjutni. A játék során azért némi agymunkára is szükségünk lesz, de ne gondoljon senki egetverően nehéz puzzle-kre.



Az MDK sikeréhez alaposan hozzájárult a készítők igen jól csengő neve. A Shiny Entertainment nevéhez fűződik az egyik (ha nem A) legdebilebb platform játék és annak főhőse. Az Earth Worm Jim volt az a játék, amelyikben az ugródeszkával teheneket lehetett kilőni a levegőbe, és patkányokon is lehetett lovagolni. Folyamatosan biztosított volt a rekeszizmok igénybevétele, és állandóan röhejesebbnél röhejesebb helyzetekbe kerültünk. Hogy is várhatnánk el egy ilyen csapattól, hogy épeszű dologgal álljanak elő. Az MDK-ban persze egy icipicit komolyabbra vették a figurát, de ebben is találunk nevetnivalót rendesen. A fő vonalat az ellenséges robotok viszik. Idétlen mozgásukkal, ugrabugrálásukkal, bemutogatásukkal komolyan igénybe veszik az ember idegrendszerét, öngyilkos hajlamú egyedeik (hatalmas bombával a kezükben rohannak felénk) pedig egyenesen idegesítőnek definiálhatók. Akad olyan robot is, amelyik szorult helyzetben hasra vágja magát, és reszketve várja a veszély elmúlását. De leginkább ő fog elmúlni, mert amint hátat fordítunk neki, kapásból bátrabbnak érzi magát. A különféle felvehető tárgyak is igen mulatságosak, ilyen a „Világ Legkisebb Atombombája" és a felfújható elterelő célpont. Jól látszik a játékon, hogy a Shiny csapata a lehetőségekhez mérten azért nem hazudtolta meg magát.

Az MDK kivitelezése a korához képest igen jónak mondható, bár senki ne várjon tűéles textúrákat és poligonhegyeket. Ez a játék az akkoriban elérhető hardvereken is elfogadható sebességgel futott, vagyis nem volt túlprogramozva, mint egyes mai játékok. Szoftveres módban is meglepően jól néz ki, és egy 500 MHz körüli proci megléte esetén a 3D gyorsítás tényleg feleslegessé válik. Mindenképpen érdemes megemlíteni, hogy az MDK a hangok terén is kimondottan jól szerepel. Az effektek nagyon jól szólnak, a James Bond stílusú muzsika pedig abszolút illik a játék hangulatához. Nekem nagyon bejött. A programmal csak egy apró gondom volt: még a legnehezebb fokozaton is pikk-pakk végig lehet nyomni.

SakmaN

E3 2001 LOS ANGELES

Szokásunkhoz híven idén is részt vettünk az év legrangosabb játékkiállításán, a Los Angeles-i E3-on. Már jóval a rendezvény előtt tudtuk, hogy ez a show egészen más lesz, mint ahogy azt megszoktuk, hiszen az új generációs konzolok ezúttal sokkal erőteljesebben képviseltetik magukat. Az előzetes híresztelések ellenére mégiscsak meglepett minket, hogy az idén milyen kevés PC-s játék került bemutatásra a standokon. A rendezvény első napján bizony meglehetősen kedvetlenül bandukoltunk a sorokon, hiszen minden egyes PC-s játékra jutott 10 „konzolfejlesztés". Aztán ahogy közeledtünk a vége felé, sikerült megnyugtatnunk magunkat, hiszen inkább mennyiségi, s nem minőségi visszaesést tapasztaltunk. A kiállított PC-s játékok közül nagyon kevés volt, melyre akár egyetlen rossz szót is szólhattunk volna. Úgy tűnik, hogy a közepes minőségű játékok áradata átkerül Playstation 2-re. A kiállítás a két „új fiúja", a Microsoft Xboxa és a Nintendo Gamecube-ja is bemutatásra került. Ez utóbbi szoftverellátottság szempontjából bizony meglehetősen lemaradt, az a nyolc kiállított játék nagyon kevésnek tűnt (bár a LucasArts Rogue Squadron 2-je félelmetesen jól nézett ki). Xboxon a helyzet sokkal jobb volt már, az itt bemutatásra kerülő programoktól bizony leesett az állunk. A Halo és a Munch's Oddysee volt a két zászlóshajó, ide gyűlt a látogatók nagy része is. A szoftveróriás rengeteg pénzt és energiát fektetett az Xbox bevezetésébe, s véleményem szerint érdemes lesz erre a masinára odafigyelni, mert könnyedén megszoríthatja játék szempontjából a jó öreg PC-nket. Több fejlesztő bejelentette a kiállításon, hogy az új fejlesztéseik kizárólag csak Xboxra fognak elkészülni (pl. Peter Molyneux: Project Ego). Az persze megint más kérdés, hogy ezekből a fogadkozásokból menynyi teljesül, hiszen az eléggé egyértelmű, hogy Xboxról milyen egyszerű átírni a játékokat PC-re.

Feltűnő volt a kiállítás show jellegének a megkopása is. Néhány kiállító kivételével szinte mindenki visszavett a tempóból, s a körítés helyett inkább a kiállított játékokra koncentrált.

A standok környékén csak elvétve találkoztunk lenge ruhás hölgyekkel, megszűnt az eszelős T-shirt osztogatás, egyértelműen szolidabb volt a hangulat, mint az előző években.

A legtöbb kiállított játékot régi ismerősként üdvözölhettük. Az idei E3-on is bemutatásra került a Blizzard Warcraft III-ja, s egyáltalán nem lennék meglepve, ha valamilyen nem várt oknál fogva jövőre is megcsodálhatnák. A készítők ugyan 100%-ig biztosak voltak abban, hogy a játék megjelenik karácsonyra, viszont a tavaly előtti E3-on ugyanilyen vehemenciával bizonygatták, hogy a Diablo 2 kész lesz 1999 karácsonyára. Az azért biztató, hogy a nagy kiadók nem hagyják cserben a PC-s piacot. Az Electronic Arts PC-re és konzolra egyaránt fejleszt, jelen pillanatban még nem tette le a voksát egyik géptípus mellett sem. Ugyanez mondható el a Microsoftról is, talán az ő standjukon találkoztunk a legtöbb PC-s játékkal. Érezhetően erősödött az online játékok iránti kereslet. Az EverQuest mánia megállíthatatlanul hömpölyög előre, semmi sem állhat az útjába. Az EQ és a LucasArts fejlesztőinek közös munkája a Star Wars Galaxies, mely talán a legtöbb díjat söpörte be a kiállításon. Külön meg kell még említenünk a kézi konzolok következő generációs képviselőjét, a Game Boy Advance-t. Voltak ugyan, akik kétkedve fogadták ezt az új generációs masinát, de még őket is meggyőzte a Rayman Advance, mely valós képet nyújtott e szerkentyű képességeiről.

A nemzetközi helyzet tehát egyre fokozódik, s a PC-s játékok jövője már korántsem látszik annyira bebetonozottnak, mint néhány évvel ezelőtt. A konzolokhoz képest harmatgyenge eladások bizony a legtöbb fejlesztő kedvét elvették a további munkától, s inkább a biztos haszonnal kecsegtető konzolpiac felé kacsingatnak. Az elkövetkezendő egy év bizony meghatározó lesz ennek az üzletágnak. Reménykedjünk abban, hogy jövőre nem arról kell beszámolnunk, hogy az Xbox játékok elsöprő áradata mellett mutatóban sikerült találnunk egy-egy PC-s játékot is.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

A TÉNYEK

A kiállításon 70 országból, összesen 62000 látogató vett részt. 400 kiadó több ezer játéka került bemutatásra, melyek közül 750 ezen az E3-on került először a nagyközönség elé. A bemutatott játékok 80%-a még idén a boltokba kerül.

MEDAL OF HONOR

Az idei E3 egyik tanulsága a Quake III Aréna motorjának megmajdhogynem kockáról kockára megegyezett Spielberg mesterművével, az aknák robbantak, társaink a parton szétszóródva próbáltak menedéket keresni, majd mi-

kérdőjelezhetetlen létjogosultsága volt, ugyanis a legígéretesebb „emberszimulátorok" szívében az id által életre keltett motor dobogott, nem is akárhogyan. A First Person shooterek élték is Carmack briliáns művének erejével, és olyan valósághű és részletes világgal gazdagították kategóriájuk palettáját, amire eddig még nem volt példa. Itt van mindjárt az Electronic Arts kiadásában készülő Medal of Honor, amely több internetes magazin szerint a legjobb játék volt kategóriáján belül. A látottak alapján tulajdonképpen joggal, hiszen az EA különtermében bemutatott előzetes minden képzeletünket felülmúlta és feledtette a közel 1 órás sorban állást. A demonstráció két pályából állt, amelyek közül az első a Ryan közlegény megmentése című film nyitójelenetét, a normandiai partraszállást szemléltette, míg a második az ugyancsak e film mintájára készített, mesterlövészektől hemzsegő város megtisztítását keltette életre. Félelmetes, amit a kivetítőn láttunk: a partraszállás nél közelebb hatolva a német géppuskafészkekhez eliminálni az életükre törő ellenfeleket. A bemutató második fele ugyancsak jelesre vizsgázott. A város meseszép volt, az eső és a köd megjelenítése példaértékű volt csakúgy, mint a saját és ellenfeleink karaktereinek kidolgozása, aminél részletesebbel eddig még nemigen találkozhattunk, és valószínűleg nem is fogunk a Soldier of Fortune 2 megjelenéséig. A demonstráció második fele felemelő és egyben idegtépően izgalmas volt. Sehol sem érezhettük magunkat biztonságban a távcsöves puskákkal felszerelt németekkel szemben, akik szinte bárhonnan támadhattak, a feszültség pedig nőttön-nőtt egészen addig, míg a rádión kért légitámadás porig rombolta az épületeket, és maga alá nem temette a bent tartózkodó lesipuskásokat. Nincs mit tennem, fejet kell hajtanom a készítők előtt. Munkájuk mérföldkő a first personok történetében, amellyel a karácsonyi megjelenéskor ti is szembesülhettek, amikor is a boltok polcairól leemelhetitek az év legjobb akció-kaland FPS-ét.

Sasa

BATTLE REALMS

A kiállítás egyik legígéretesebb stratégiai játéka a UbiSoft standján várt bennünket. A Liquid Entertainment által fejlesztett Battle Realmsben négy, igencsak eltérő klán egyikének vezetőjeként szállhatsz a klasszikus stílusú RTS ütközeteibe. Ez az első valósidejű

stratégia, amelyik hosszú idő óta először megközelíti számomra az egykor a StarCraft által kiváltott érzést.

A BR-ben a parasztokat ún. tréningre kell küldeni, ahol majd megtanulhatják az általad kívánt képzettséget. Ezután mehetnek dolgozni, vagy a következő fokozatként tanulni valami másik dolgot. Így a tanult képességek aztán kombinálhatók lesznek.

A Sárkány klánban pl., ha a szamuráj először az íjászatot tanulja meg, majd az ún. training hallba megy, s végül az alkimista kunyhóban is leckéket vesz, ezután mindhárom képességét tudja használni (íjaz a közelgő ellenre, majd a közelharcban verekszik és használja egyéb különleges tudományát is). Így az egységek által felsorakoztatott kínálat igen kellemes, nem is szólva arról, hogy például lóra is ültethetjük, s különböző páncélokkal is felszerelhetjük őket.

Az egységek egyébként hat különféle sebzéstípust adhatnak és kaphatnak (szúrás, vágás, csapás, tűz, robbanás, mágikus). Ezekre különféle módosítókkal reagálnak képzettségeiknek és páncélzatuknak megfelelően...

Most látom csak, már a részleteket mesélem, holott csak fel akartam hívni a figyelmeteket erre a nagyszerű játékra, amelyik könnyen lehet, hogy elnyeri a kiállítás legjobb stratégiája címet. Különösen tetszett, hogy amikor két egység egymás közelébe ért, közözni kezdett a másik körül, hogy megtalálja a legjobb pozíciót a támadásra!

Lily

AGE OF MYTHOLOGY

Az Ensemble Studios neve minden bizonnyal ismerősen cseng a valós idejű stratégiai játékok kedvelőinek, akik a név és a

cím hallatán azonnal az Age of Empires sorozatra asszociálnak. A srácok immáron a Microsoft szárnyai alatt fejlesztgetik legújabb munkájukat, az Age of Mythologyt, amely annak ellenére, hogy kísértetiesen hasonlít kistestvéreire, képes volt hangulatában és megjelenítésében olyant produkálni, hogy több magazin a Show legjobb stratégiai játékának választotta. Az immáron teljesen 3D-ben pompázó világ gyönyörűre sikeredett. Az új motornak köszönhetően szemkápráztató effektusokban és minden részletre kiterjedő világban vehetjük fel a harcot az istenek közreműködésével. A játékot bemutató fejlesztő srác leginkább a Mythology példaértékű mesterséges intelligenciájára és a szivárvány összes színében pompázó effektusokra hívta fel a figyelmemet. Míg az AI az immáron több mint 20 különféle mitológiai szereplő esetében másként, de logikusan funkcionált, addig utóbbi látványosan demonstrálta a lávakitöréseket, a tornádókat és a földrengéseket. A játékmeneten tulajdonképpen nem sokat változtattak. A termelésmenedzsment és a harcrendszer maradt a régi csakúgy, mint a multiplayer opciók száma és módja. Ami jó, azon minek változtatni, nem igaz?

Sasa

AGE OF WONDERS 2: THE WIZARD'S THRONE

A Gathering of Developers idén sem tétlenkedett, és igen színvonalas játékokkal jelentkezett. A sokak által kedvelt Age of Wonders is e kiadó berkeiben lát majd napvilágot 2002 első negyedévében. A játékot vizsgálva először természetesen a képi világ volt az, ami a képernyő elé szegezett, majd szorításából egészen addig nem engedett, míg bepillantást nem nyertem a játék RPG elemekkel fűszerezett játékmenetébe. A Heroes szériára emlékeztető harcrendszerrel nyakon öntött Real Time Stratégia szerencsére kinőtte gyermekbetegségeit. A tesztgépen kipróbálható játszható demó teljesen bugmentesen működött, csakúgy, mint a játékhoz mellékelt pályaszerkesztő, amelylyel pillanatok alatt elkészíthetjük saját többjátékos pályánkat. Gondolom, ebből mindenki számára egyértelműen kiderült, hogy az AoW2 interneten és helyi hálózaton keresztül is játszható multiplayer játékmódokkal lesz felvértezve olyannyira, hogy a fejlesztő szerint az igazi megmérettetés a bemelegítőül szolgáló egyjátékos missziók után a hálózatokon kezdődik. Úgy legyen!

Sasa

ALIENS VS. PREDATOR 2

Az FPS-ek kedvelői bizonyára emlékeznek minden idők legizgalmasabb „emberszimulátorára", amely idén karácsonykor a Monolith stúdió iparosmunkájának köszönhetően ismét felbukkan monitorunkon. Az alienek, predatorok és tengerészgyalogosok küzdelme mindhárom faj aspektusából végigjátszható, sőt, minden egyes fejezet külön, önálló történet formájában bontakozik ki előttünk. Az igazat megvallva a LithTech motorral életre keltett világ engem cseppet sem nyűgözött le annak ellenére, hogy a játékot bemutató teszter az Aliens vs. Predator összes effektusát a képernyőre varázsolta. A játékmenet maradt a régiben csakúgy, mint az első részben megismert különböző fajok erősségei és gyengeségei. A készítők azonban idén változtattak koncepciójukon, és nem hanyagolták el az AvsP többjátékos opcióját. Az E3-on bemutatott 12 multiplayer pálya ezreket vonzott a monitorok elé, és magam is türelmetlenül vártam,

hogy végre felvehessem a harcot a tengerészgyalogság oldalán az idegenekkel és a ragadozókkal szemben, ám mindvégig kellemetlenül éreztem magam a képernyő előtt (de az is lehet, hogy túlságosan hozzászoktam a Q3A játékmenetéhez). Mindent összevetve középszerű FPS-sel leszünk gazdagabbak karácsonykor; olyannal, amely a konkurenciát látva az esélytelenek nyugalmával száll harcba a játékosok kegyeiért.

Sasa

STRONGHOLD

Pár szóban feltétlenül szót kell ejtenünk a FireFly Studios készülő középkori vár-szimulátoráról. Volt már néhány kísérlet ilyesmire a múltban már, de az ebben rejlő lehetőségek még korántsem merültek ki. Ráadásul a Stronghold nem stratégiának, hanem szimulátornak készül, és ez nagy különbség. Ostromokat vezetni, vagy ősi kastély életét irányítani korántsem ugyanaz.

A játék csodaszép, a képeken láthatjátok, milyen jól eltalálták a középkori hangulatot. A váradban mászkáló hölgyek, uraságok, bohócok, csirkék és minden apró részlet a helyén van. A te feladatod a makrorész irányítása lesz, így például az épületek elhelyezése után nem kell azokat tovább fejleszteni stb., mindezt elintézik a lakosok. Neked marad az adóztatás terhe, vagy az élelmiszerellátás biztosítása.

Természetesen a várigazgatás mellett az ostromokat is neked kell kézben tartanod. Ezúttal már te irányítod az egyes egységeket is, s a felhasználható fegyverek és egységek palettája szerencsére igen bőséges lesz.

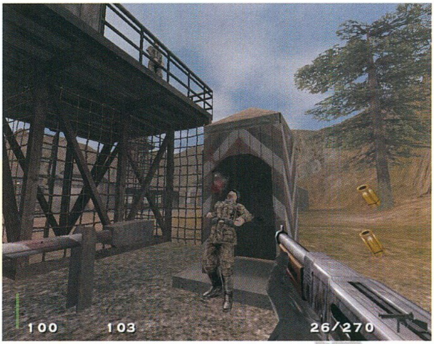
Csodaszép és különleges program, a részletekre még hamarosan visszatérünk...

Lily

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

John Carmack, minden FPS-ek atyja a Wolfenstein című ingyenesen terjeszthető játékával új utat nyitott meg az akciójátékok történelmében, hiszen ezzel a produkciójával megalkotta a First Person Shooter fogalmát. Az ősi legenda idén télen a mester által készített (Quake III Arena) motor segedelmével újraéled. A Return to Castle Wolfenstein minden képzeletünket felülmúlta, és még Mocsyt is hosszú percekre a monitor elé szegezte. A játék képi világa lenyűgöző, a karakterek kidolgozása példaértékű, hangulata pedig semmihez sem fogható. Miután magunkhoz tértünk a látványvilág okozta sokkból, azonnal észrevettük a játék értékeit, amelyek a tavaly kiállított verzióhoz képest minden tekintetben hatalmas fejlődésen mentek keresztül. A legnagyobb előrelépést a mesterséges intelligencia tekintetében tapasztaltuk, ami külön megér egy misét. Ellenfeleink kihasználják a terep és a környezet adottságait, és amint tehetik, fedezékbe vonulnak, ahonnan nagyon nehéz kifüstölni őket, ugyanis az AI-nak hála nem átallnak visszadobni a feléjük hajított kézigránátot. Ugyancsak említésre érdemes a dinamikus környezet, amely lehetővé teszi a tereptárgyak és a vékonyabb falak lerombolását. Igazán érdekesnek ígérkezik a lopakodás funkciójának debütálása, amelyet kihasználva észrevétlenül juthatunk be a német főhadiszállásokra. Mindent összegezve az RTCW „méltó régi, nagy híréhez”, amit karácsonykor ti is megtapasztalhattok!

Sasa



CIVILIZATION III

Peter Molyneux mellett Sid Meier volt az, aki a régi szép időkben minden egyes játékával milliókat késztetett arra, hogy hanyagolják barátnőjüket. Peter programjai azóta is rendre újat hoznak a számítógépes játékok sablonos világába, de mi lett jó öreg Siddel, aki anno a Piratesszel és a Civilizationnel örökre beírta magát a játékok nagy történelemkönyvébe, és aki a - Firaxis nevű - saját cégének megalapítása óta csak

NEWS

nevéhez méltatlan produktumokkal képes előrukkolni. Az idei E3 egyik legnagyobb horderejű bejelentése a Civilization III élő demonstrációja volt, amelyet maga a „mester” prezentált az érdeklődőknek.

Természetesen a legszembetűnőbb változást a játék grafikus motorján figyelhetjük meg, amely végre szakít az eddig megszokott puritán megoldásokkal, és az elődhöz képest „káprázatos” képi világgal szolgál. A Civilization III-ban számtalan játékmenetbeli újítást hajtottak végre. Immáron kihasználhatjuk a terület és a domborzat adta lehetőségeket, ugyanis a magasabb fekvésű területekről sokkal messzebb ellátunk. Megjelentek a luxuscikkek, amelyek értelemszerűen a polgárok elégedettségi mértékét szabályozzák, ugyancsak új színt hoztak a luxuscikkek inverzeként debütáló ipari jelentőségű nyersanyagok (urán, kőolaj stb.), amelyek birodalmunk technológiai szintjének fellendítését szolgálják. Ezek az erőforrások az országhatáron belüli kereskedelemnek köszönhetően természetesen mindenki számára elérhetők. A rajongók nagy örömére a város megtekintését szolgáló „City View” opció visszakerült, valamint ugyancsak közkívánatra átalakították mikromenedzsmentet, amely immáron logikusabb gazdálkodást tesz lehetővé (pl.: beállítható a parcellákon belül dolgozó munkások száma, hatékonysága stb.). Sid Meier a bemutató során külön felhívta a figyelmet a játék mozgatórugói, a kereskedelem, a harcrendszer, a kulturális fejlődés és a mikromenedzsment létfontosságú szerepének összefonódására, valamint arra, hogy ez lesz élete legjobb játéka!!! Úgy legyen! Bár a magam részéről azért jobban örültem volna valami eredeti, sosem látott műnek... érdekes, hogy Peter Molyneux nem a Dungeon Keeper harmadik részének bemutatásával nyűgözött le minket, de ez már egy másik történet!

Sasa

WARCRAFT III

Idén is hatalmas volt a tolongás a Blizzard standon, és idén is a Diablo 2 hamarosan megjelenő kiegészítőjét, illetve a WarCraft III-at mutatták be. No comment.

Az orkok és az emberek háborújának készülő harmadik része csodaszép. A látványvilágban - valljuk be - Blizzardék még sosem okoztak csalódást. Most a WarCraft III trailer képsorait nézve többször is borzongtunk a gyönyörűségtől (Nézzétek meg ti is, fent van a CD mellékletünkön!).

Láttunk néhány újdonságot is, például a Night Elves fajt, akiknek az „épületei” hatalmas entek (fák). Ezek ahogy cammognak, úgy hullajtják leveleiket... Nagy előnyük a mozgási képesség és az, hogy képesek megvédeni magukat, ha kell...

A programot az idei évre ígérik, de én nem lennék meglepve, ha jövőre is ott várna minket a Blizzard standon.

Lily

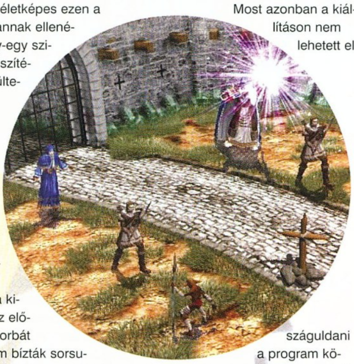
F1 RACING CHAMPIONSHIP 2

Az idei kiállítás legszembetűnőbb tanulsága (a konzoljátékok rohamos elterjedésén kívül) a szimulátorok majdhogynem teljes mértékű elhanyagolása volt. A kiadók állítása szerint ez az iparág sajnos nem életképes ezen a platformon annak ellenére, hogy egy-egy szimulátor elkészítése jóval körültekintőbb fejlesztést igényel. A Ubi Soft azonban dacolt a trendekkel, és a pár hónapja megjelent F1RC második részével megpróbálta kiköszörülni az elődön esett csorbát (azért ők sem bízták sorsukat a véletlenre, hiszen legújabb produkciójukat az összes játékkonzolra is portolták). A grafikai változtatásokon (Motion Blur, remegő kamera effektus) kívül teljes egészében újraírták a mesterséges intelligenciáért és a fizikáért felelős motort, aminek köszönhetően a Show legjobb autószimulátoraként üdvözölhettük a játékot. Ugyancsak változásokat hajtottak végre az időjárásért felelős kódon is, amiből sajnos a prezentáció alkalmával egy villanásnyit sem láthattunk, de állítólag minden képzeletünket felülmúlja majd. Az F1RC2-t kipróbálva azonban szomorúan kellett tapasztalnom, hogy a 2000. évadot feldolgozó mű a változtatások ellenére is messze elmarad Crammond bácsi GP3 produkciójától!

Sasa

DISCIPLES II: DARK PROPHECY

Nem tudom, hogy sikerült, de valahogy néhány évvel ezelőtt teljesen elkerülte a figyelmemet a Strategy First körökre osztott stratégiája, a Disciples: Sacred Lands. Most azonban a kiállításon nem lehetett elszáguldani a program következő részének bemutatója mellett, mert már a látvány is lebilincselő volt, nem is szólva a később feltárt lehetőségekről.



Az egyedi stílusú fantasy világban a birodalom négy részre szakadt, két jó és két gonosz isten hívei szabdalják fel területét. Az egyik oldalon varázslók, lovagok, íjászok és papok, míg a másikon élőholtak, zombik, vámpírok és vérfarkasok erősítik a seregeket. A választott terület urai fővárosaikat növelve, annak épületeit kiépítve, közvetve fejleszthetik seregeiket, melyeknek élén jól képzett vezérek állnak. E hősök változatos kasztokból kerülnek ki, és képességeik a kapott tapasztalati pontok nyomán egyre magasabb szintre fejlődnek, akárcsak a Heroes sorozatban. A nyersanyagok kiaknázása érdekes keveréke a Master of Magic és a Heroes of Might & Magic rendszerének, az elfoglalt területeken kitermelt manna mennyisége körről körre nő, amennyiben városaid ütemesen fejlődnek.

Akik játszottak az előző résszel, azoknak a legszembetűnőbb a harcrendszer és annak megjelenítésében történő változások lesznek (könnyebben áttekinthető rendszer, finomabb állítási lehetőségek).

A fejlesztők gondoltak a multiplayer stílus kedvelőire is, ezért a hadjárat során kiképzett, tapasztalt vezéreket kiexportálhatjuk majd, hogy vezethessék seregeinket a többjátékos megmérettetésben is.

Lily

FLIGHT SIMULATOR 2002

A Microsoft idén minden várakozásunkat felülmúlta, hiszen annak ellenére, hogy előrukkoltak a show legjobb konzoljával, az Xbox-szal nem hanyagolták el a PC-s játékokat sem, sőt, a standon bemutatott programok egytől egyig fantasztikusra sikeredtek.

A Flight Simulator rajongói idén sem fognak csalódni kedvencükben. A fanatikusok örömére idén újdonságként üdvözölhetik a valósághoz maximálisan hű forgalomszabályozás (Traffic Control) opcióját, amely dinamikusan minden légtérben lévő gépet egyszerre figyel. Ennek köszönhetően, ha pl.: a járatunk az időjárási körülmények miatt 1 órát csúszik, a repülőtér forgalmától függően akár a teljes menetrend felborulhat, ugyanis a kód több ezer paramétert figyelve új forgalmi rendet állít fel. Ugyancsak újdonságként üdvözölhetjük a dinamikus küldetések megjelenését; ennek véletlenszerű generátora lehetővé teszi, hogy soha ne éljük át kétszer ugyanazt a repülési élményt. Azt gondolom, mondanom sem kell, hogy mind a látvány (gépek kidolgozása, időjárási effektusok), mind pedig a repülésért felelős fizika tekintetében tovább finomítottak az eddig is páratlan modellen, aminek köszönhetően az E3 legjobb szimulátorát köszönthettük ebben a játékban.

Sasa

GALLEON

Az Interplay standján különleges csemegére bukkantunk. A képernyőn rajzfilmszerű grafikával (leginkább a Monkey Island sorozat legújabb részére emlékeztető) társított, parádésan animált hősök elevenedtek meg, majd a főszereplő elhalálozását követően a következő felirat jelent meg a monitoron: Galleon, a Tomb Raider alkotójának legújabb játéka. Hát igen, végre ezt is megértük, Lara baba idei csúfos bukását követően megjelent a legújabb trónkövetelő, amely képi világában, történetében, fejtörőinek számában és minőségében messze lekörözi vetélytársát. A középkorban játszódó, harmadik személyű akció-kaland játék lineáris, ám ennek ellenére cseppet sem unalmas történet keretében enged betekintést a letűnt kalózkapitányok hétköznapjainak életébe.

A Galleon minden elemében kísértetiesen emlékeztet a Tomb Raiderre. Hősünk kúszik, mászik, úszik, fut és ugrik, de immáron nem szenved a Lara-betegségekben. A készítők „intelligent walking system"-re keresztelt kódjának köszönhetően megszűntek a pixelre kiszámított ugrások és az őrületbe kergető irányításbeli gondok, mivel ezek jelentős részét a rendszer kiküszöböli. Azonban senki se gondolja azt, hogy ez a játékmenet rovására menne. A Galleon a „könnyítések" ellenére kihívásokkal teli, igazi kalandjáték, olyan, amely minden tekintetben versenyképes riválisaival szemben!

Sasa

HIDDEN AND DANGEROUS 2

A taktikai elemekkel tűzdelt első és harmadik személyű akciójátékok reneszánszukat élik. Ezen tulajdonképpen semmi csodálkoznivaló sincs, mivel a műfaj a egyre reálisabb grafikai kivitelezésén kívül „csak" ebben az irányban fejlődhet tovább, és húzhatja magával a köré felépített játékmenetet befolyásoló tényezőket. Az Illusion Softworks Hidden and Dangerous című játéka a taktikai shooterek zászlóvivőjeként debütált a PC-s piacon vállalva az ebből adódó kockázatot. A játékosok azonban honorálták a cég forradalmi lépését, ami több mint 500000 eladott példányként realizálódott a kiadó könyvelésében. A sikereknek köszönhetően a srácok semmit sem bízták a véletlenre, és belevágtak a Hidden and Dangerous következő részének elkészítésébe, amely az elődjéhez hasonlóan fantasztikusra sikeredett.

Kezdjük mindjárt a játék grafikájával. A múlt havi CD mellékleten megtekinthettetek egy rövidebb animációt a HandD2-ből, amely a közhiedelemmel ellentétben nem renderelt, hanem magát a játékot mutatja be. A tökéletesen modellezett és csontozott karakterek már-már a tökéletesség határát súrolják. A pályák felépítése ugyancsak gyönyörű és valósághű, ami kilenc kampányon és húsz homlokegyenest különböző küldetésen keresztül biztosítja állunk folyamatos keresgélését. Kedvenc csapatunk immáron hat főből áll, s ennek az alakulatnak vezetőjeként kommandírozhatjuk őket küldetésről küldetésre. Fontos megjegyezni, hogy a többjátékos módban helyet kapott a kooperatív opció lehetősége is, aminek köszönhetően barátainkkal váll-vállvetve vehetjük fel a harcot ellenfeleinkkel. Jelentős szerepet kapott a játékban a valós fizika is, amely immáron nem csak a különböző fegyverek valósághű ballisztikájában merül ki, hanem szerepet kap a környezeti viszonyok megjelenítésében is. Ezeknek a változtatásoknak köszönhetően olyan, minden részletre kiterjedő, interaktív világ részesei lehetünk, amelyben - az első rész mintájára - 1st és 3rd person módban is játszhatunk, és a kistestvérhez hasonlóan minden járművet kipróbálhatunk. Az idén karácsonykor megjelenő játék minden bizonnyal nagy sikerre számíthat, és méltán fogja elnyerni a PC Guru hónap játéka megtisztelő címét!

Sasa

DUNGEON SIEGE

Már annyit írtunk erről a programból, hogy igazi újdonságot csak a megjelenéskor tudunk majd mondani, azonban mindenképpen meg kell említenünk az E3 programjainak palettáján. Sőt, azt is fontosnak tartom megjegyezni, hogy a DS meglátásom szerint kész van, már tényleg csak a végleges csinosításokat végzik rajta, és pont olyan nagyszerű, mint ahogy azt várjuk. Csak néhány dolog: a karakterek intelligensen kikerülik a tárgyakat a cél felé futva, és nem akadnak be, kedvenceinket importálhatjuk az egyes modulokból, és átvihetjük őket

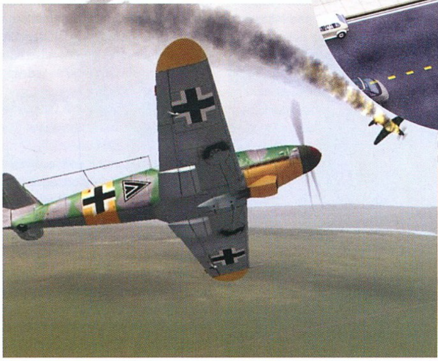
multiplayer kalandokba is. Tényleg szuper és pergő kalandok várnak ránk még az idén. Örülök, hogy a Dungeon Siege nem a sokadik E3-on bemutatott, talán soha el nem készülő programok közt szerepel.

Lily

IL-2 STURMOVIK

A PC Guruban már többször hírt adtunk a Blue Byte első repülőgép szimulátoráról, amelyet az E3-on végre saját kezűleg kipróbálhattunk. Sajnos nem volt nehéz dolgunk, ugyanis a FS2002-höz hasonló professzionalitásának ellenére nem igazán hozta lázba a látogatókat. A második világháború legjelentősebb repülőgépe mellett több mint húsz különböző gépet kipróbálhatunk. Ezek mindegyike bevethető az előre elkészített kampányokban (több mint 20), ám az egyjátékos mód kivégzésével nem kell sutba dobnunk drága pénzen vásárolt portékánkat, ugyanis a játékban helyet kapott küldetésszerkesztővel pillanatok alatt elkészíthetjük saját küldetésünket, amelyet az interneten keresztül közkinccsé is tehetünk. A repülőgépeken kívül a bevetésekben 65 különböző harci járművel találkozhatunk, s ezek mindegyikét felhasználhatjuk saját küldetésünk készítésekor, sőt, nagy részükkel a multiplayer missziók alatt is összefuthatunk. Ha már a többjátékos módnál tartunk, meg kell említenem a 32 játékos megmérettetését szolgáló Dogfight módot, valamint a legfeljebb 16 játékos számára készített kooperatív játék lehetőségét is. Természetesem mindez helyi hálózaton és interneten keresztül egyaránt játszható.

Sasa



MAFIA

Az Illusion Softworks egyszerre több vasat tart a tűzben, hiszen a Hidden and Dangerous második része mellett gőzerővel fejlesztik Mafia című játékukat.

A Mafia az 1930-as évek Amerikáját eleveníti meg monitorunkon annak minden bájával és árnyoldalaival egyetemben. Azt hiszem, a GodGames és a Take 2 az Illusion Softworks megvásárlásával jó lóra tett, mivel a cég bemutatott játékai toronymagasan kiemelkedtek a konkurencia produktumai mellett. A 3rd person módban játszható alvilág-szimulátorban egy helyi keresztapát irányítunk, akinek 20 küldetésen keresztül kell megbirkóznia a riválís gengszterek ádáz cselszövéseivel szemben. A készítők a játék minden egyes elemére odafigyeltek: valósághű fegyverek, tökéletesen kidolgozott

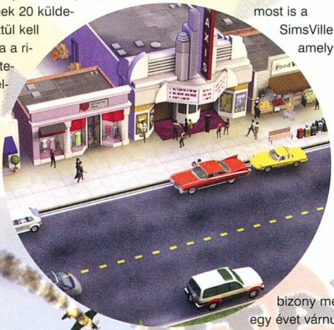
városok (természetesen dinamikusan viselkedő forgalommal), hatvan kipróbálható jármű (mindegyikük valós fizikával felvértezve) és többjátékos internetes és helyi hálózatos szupporttal kiegészítve, amely a szokásos Deathmatch mellett a Capture the Flag módot is támogatja. A játék bemutatóját követően a mellettem ülő újságíró csak ennyit mondott: „nem hiszek a szememnek”… azt hiszem, ebben minden benne volt.

Sasa

SIMSVILLE

Az EA standján a már megszokott sarkon ott volt most is a SimsVille, amelyre bizony még egy évet várnunk kell. A városkaigazgatás szimulációjának fejlesztése úgy tűnik, lassan, de biztosan halad. Már nem egészen egy év, és az állampolgárok adóiból éttermeket, boltokat építhetünk, ahol aztán simjeink költhetik kedvükre pénzüket. A mikroszint helyett most a makro rész lesz a kezünkben, s az EA ígérete szerint ehhez a programhoz is rengeteg pluszt kapunk majd utólag a neten. Úgy legyen! Én azt remélem, jövőre a SimsVille már nem lesz kint az E3-on, mint készülő program…

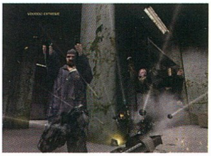
Lily



MAX PAYNE

A benchmarkjairól elhíresült Remedy úgy látszik, végre összeszedte magát, és a hosszú–hosszú, várakozással teli évek után idén nyáron végre piacra dobják

Max Payne című programjukat, amelyről csak szuperlatívuszokban lehet beszélni (a legtöbb internetes magazin szerint az E3 legjobb akciójátéka volt), amelynek fotorealisztikus grafikája, 12 valósághű fegyvere, reális fizikai modellje példaértékű. De mi is az a Max Payne? Egy új, minden képzeletet felülmúló világ, amelyben minden a fizika törvényei szerint viselkedik, és ahol hősünknek, aki egy kiégett és lecsúszott zsarut személyesít meg, lineáris, bűnügyi történeten keresztül kell felvenni a harcot az alvilággal szemben. Fontos megjegyezni, hogy a videókból ismerős, Mátrixos „Bullit Time” opció ténylegesen helyet kapott a játékban, de szerencsére csak a visszajátszások alkalmával élhetünk vele. A Remedy jelesre vizsgázott, és im-



máron nem csak a tesztprogramok területén bizonyította a programozók rátermettségét, s a vádak, melyek szerint ők csak szemfényvesztő, processzorizzasztó demók készítésére képesek, végleg megdőltek… Csak jönne már!!!!

Sasa

NHL 2002

Új év, új EA Sport játékdömping. Lassacskán kezdünk rosszul lenni az Electronic Arts politikájától, a menetrendszerint érkező sportjátékok amellett, hogy tényleg messze a legjobbak kategóriájukban, évről évre vesztenek varázsukból. Egyre szebbek, egyre

játszhatóbbak, de valami mégis hiányzik belőlük. Ez a megállapítás igaz a soron következő NHL epizódra is, amely látványosabb, játszhatóbb és többet nyújt, mint elődei, mégsem dobogtatja már meg szívemet. A legnagyobb újítást a kommentátorok esetében alkalmazták, akik immáron képesek visszaemlékezni korábban történt eseményekre, és azokat az amerikai közvetítésekre jellemző humoros formában adják tudtunkra... hú, de jóóóó!!! A eddig ismert játékmódok is bővültek, és immáron 6 különböző típusú játékban tehetjük próbára képességeinket (single, szezon, karrier, payoff, shootout és tournament). De hogy ez elég lesz-e a rajongók számára, az majd a karácsonyi megjelenéskor eldől. Részemről csalódottan ballagtam tovább az EA standtól!

Sasa

PRAETORIANS

Jött, látott és győzött, konstatáltam magamban az ismeretlenség homályából feltűnő Praetoriansról kipróbálásakor. A római birodalom pillérein nyugvó, valós idejű stratégiai játék az első pillanatban a grafikájával vett le a lábamról. A Spanyol illetőségű Pyro Studios, amelynek a neve a Commandos kiadásával fogalommá vált, mindent megtett annak érdekében, hogy vizualitás tekintetében egyetlen rossz szóval se illessük portékáját. A csodálatos látványvilághoz emberbaráti interfészt és minden igényt kielégítő mikromenedzsmentet illesztettek, de mivel a játék még nagyon alacsony készültségi fokkal rendelkezik, ennél többet nem igazán árultak el róla. Az biztos, hogy a szokásos nyersanyaggyűjtés mellett jelentős szerep jut a politikának és a cselszövéseknek is. A játék harcrendszerével kapcsolatban is meglehetősen szűkszavúan nyilatkoztak, de az ígéretek szerint a valós idejű csatározások alatt a Baldur's Gate-hez hasonlóan bármikor megállíthatjuk a küzdelmet, majd a pillanat állj alatt kényelmesen kiadhatjuk parancsainkat, amelyek a „szünet" megszüntetésével automatikusan végrehajtódnak! A készítők ígérete szerint a játék jövő tavasszal a boltok polcaira kerül.

Sasa

FREELANCER

Amennyiben nem csal az emlékezetem, ez már a harmadik E3, melyen a Freelancer bemutatásra kerül. Ha ez így megy tovább (a Microsoft bejelentette, hogy a megjelenés ismét átcsúszott 2002-re), akkor megérjük a negyedik expót is. A bemutatót végigülve rá kellett jönnöm, hogy igazából semmi sem változott az elmúlt évhez képest. A grafika még mindig ugyanolyan szép, mint ahogy azt láthattuk a Starlancerben (na jó, kicsit tupíroztak rajta). A fejlesztőcsapatból viszont hiányzik Chris Roberts, akit állítólag a Microsoft lapátra tett még a télen. A bemutató során a fő hangsúlyt az űrharc bemutatatására helyezték. Itt ért az első nagy pofon, amikor kiderült, hogy az irányítást szinte teljes egészében a számítógép végzi el helyettünk. Szó sincs már az X-Wingben vagy a Starlancerben megszokott (és megszeretett) irányítási módról, a Freelancerben teljes egészében áttértek az egérrel történő irányításra. Elég utasítanunk a robotpilótát, s az máris az ellenséges vadászgép háta mögé kerül. Nekünk

már csak az a dolgunk, hogy az ágyúkat kezelve szétlőjük az ellenfél előzetesen kijelölt részeit (pirossal kijelölve, hogy véletlenül se tévesszünk célt). Az automata pilóta hatékonysága azon múlik, milyen szintű berendezést vettünk a gépbe. Tény és való, ekkora segítséggel pillanatok alatt sikerélményem volt a Freelancerrel (kilőttem egy vadászgépet), de erősen kétlem, hogy ez a játékmenet hosszútávon le tudna kötni. Az igazat megvallva ennyi bőven elég volt ahhoz, hogy elvegye a kedvem a játéktól, s erősen tartok attól, hogy a Freelancer a közelébe sem jut a nagy elődnek, a Starlancernek. Tényleg, még mindig nem tudja senki, hogy mit csinál mostanában a Totally Games :)?

Mocsy

PROJECT EDEN

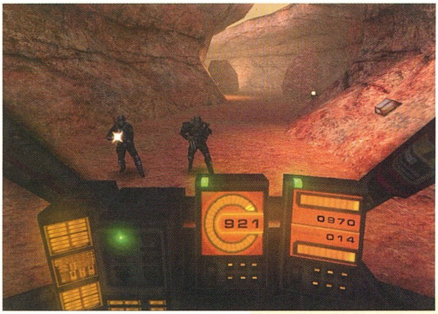
A tavalyi kiállítás legnagyobb meglepetését az X-Com Alliance jelentette. Az volt az a játék, amelyik a legügyesebben ötvözte a stratégiai-taktikai elemeket az első és harmadik személyű akciójátékokkal. Az X-Com, úgy néz ki, már sosem fog elkészülni, nem úgy, mint a hasonló sémát követő Project Eden.

Az Edenben négytagú csapatot irányítva kell szokás szerint megmentenünk a túlnépesedett Földet. A Tomb Raider készítőinek lelkes csapata mindent elkövetett a siker érdekében. Minden egyes küldetés logikai feladatokkal tűzdelt, melyek megoldásához alakulatunk minden egyes tagjára szükségünk lesz. A feladatok kiadása az Alliance-hoz hasonlóan pofonegyszerűre sikeredett, és kizárólag az egérre korlátozódik, aminek köszönhetően minden egyes csapattagnak pillanatok alatt kiadhatjuk utasításainkat –érdekes, hogy az így kialakítható, több szálon futó cselekmények cseppet sem zavarók, és az így kialakult „káosz" nem megy a játszhatóság rovására. Az első és harmadik személyben játszható program természetesen nem nélkülözi a többjátékos módok lehetőségét sem, amelyek közül a legnagyobb sikerre a kooperatív opció számíthat majd.

Sasa

RED FACTION

Néhány számmal ezelőtt részletes bemutatót olvashattatok Chris tollából, amelyből kiderült, hogy a Red Faction lesz az első First Person Shooter, amelyben minden fal és tereptárgy lerombolható lesz. És ez így igaz... vagy mégsem? A THQ standján kiállított Red Faction sajnos nem azt hozta, amit vártam tőle. A falak és tereptárgyak tényleg elpusztíthatók, ám ennek ellenére nem éreztem azt az interaktivitást, amelyet ezzel a lehetőséggel elérhettek volna. A teljesen lineáris történetben nincs módunk elkalandozni, ergo csak egyetlen módon tudjuk feladatainkat teljesíteni – sőt, itt-ott figyelmeztető táblák adják tudtunkra, hogy itt bizony robbantanunk kell; komolyan, már azon sem csodálkoznék, ha a végső verzióban felfestenék a szintek teljesítéséhez szükséges ideális útvonalat. Ugyancsak leszerepelt a játékban szereplő mesterséges intelligencia is. A Soldier of Fortune első részére emlékezte-



tő, agyatlan AI teljesen logikátlanul kommandírozta a gépi ellenfeleket, így a játék kihívást jelentő része megszűnt létezni. Mindezt ráadásul olyan grafikus motorral sikerült nyakon önteni, amely a Quake III Arena által támogatott játékokkal szemben életképtelenné tette a Red Factiont. Kár érte!

Sasa

HARRY POTTER – THE PHILOSOPHERS STONE

Az Electronic Arts hatalmas standján, a gigantikus kivetítő mellett idén valami egészen különleges díszlet állt, méghozzá egy hatalmas kastély része, mely nem volt más, mint egy darabka Roxfortból, a Boszorkány- és Varázslóképző Szakiskolából. Joanne Rowling tizenegy éves hőse ugyanis nem kerülhette el sorsát, s hamarosan nemcsak a filmvásznon, hanem a számítógépek monitorain is bemutatkozik majd. Kritikus szemmel figyelve az EA egyik nagy dobását kellemesen csalódtam. Harry Potter számítógépes kalandjai mind látványban, mind hangulatban megfogtak. Számomra hordoznak tartalmat az olyan szavak, mint a Teszlek Süveg, a Foltozott Üst vagy a kviddics, és azoknak a mugliknak sem kell aggódniuk, akik nem ismerik az ifjú varázslótanonc történeteit, ők is biztosan remekül szórakoznak majd ezzel a puzzle-orientált akció-kalandjátékkal.

Az általam látott programrészben a Dursley család kötelékeiből kiszabadult fiú Roxfort folyosóin bolyongva gyakorolta éppen a lebegtetés varázst, s kereste a következő tanóra helyszínét, amelyről Hóborc nagy örömére lekésett, nem úgy, mint az örökbuzgó Hermione Granger…

Természetesen a programból nem hiányzik majd a kviddics sem, ám ennek részleteit és megvalósítását a kiállításon még nem mutatták be.

Egyet azonban kijelentettek: biztosak abban, hogy ha megkérnék valamelyik H. Potter rajongót, soroljon fel húsz kedves tárgyat a történetből, azok mindegyike benne lesz a programban, akárcsak a könyv húsz legismertebb szereplője.

Lily

RENEGADE

A Westwood Studios nagy fába vágta a fejszéjét, amikor minden idők egyik legsikeresebb valós idejű stratégiai játékának, a Command and Conquernek az alapjaira elkészítette annak 1st és 3rd person módban játszható verzióját, a Renegade-et. A két produkció közti párhuzam a Command and Conquer univerzumban azonban ki is fulladt, mert amit a bemutató alkalmával a monitoron láttunk, attól könnybe lábadt a szemünk.

Azt még megemésztettük volna, hogy a Westwood saját grafikus motorja nem volt képes felvenni a versenyt a konkurenciával szemben, de hogy a játékmenet ennyire „süti” legyen, arra rémálmainkban sem számíthattunk. Egyszerűen nevetséges, ahogy az intelligencia nélkül kóválygó katonára szemből feltehetjük a tapadóaknát, majd a katona az események nyugtázásával tovább folytatva őrjáratát fütyörészve várja a testén bekövetkező detonációt. Az ilyen, és ehhez hasonló hasfalszaggató nüánszok látván szomorúan konstatáltuk, hogy a Renegade nem más, mint a C&C univerzum megcsúfolása, ami csak arra jó, hogy az eddig csillogó nevet végérvényesen befeketítse.

Sasa

REPUBLIC: THE REVOLUTION

Az E3 legeredetibb játéka, melyhez foghatóval eddig nem találkoztunk a PC-s játékok palettáján. Az Elixir Studios boszorkánykonyhájában kotyvasztott mű igazi forradalmár szimulátor. A játékot ifjú lázadó titánként kezdve folyamatosan kell kiépítenünk hatalmunkat, majd befolyásainkat kihasználva le kell győznünk 16 konkurensünket. A Republicban öt lehetséges úton indulva (vallási vezető, üzletember, politikus, bűnöző és tábornagy) kezdhetjük pályafutásunkat, aminek következtében számtalan lehetőségünk nyílik arra, hogy eszméinket hirdetve politikai szerepünket megerősítsük. A játék grafikus megjelenéséért felelős, Totality névre keresztelt motor minden képzeletet felülmúló világot varázsolt a képernyőre, amely nem csak a statikusan elhelyezett épületeket, hanem a városban hétköznapjait élő közel 1 millió lakos mesterséges intelligenciáját is játszi könnyedséggel kezelte. Azt hiszem, a fent leírtakhoz nincs mit hozzáfűznöm, a Republic: The Revolution minden bizonnyal a jövő év legjobb játéka lesz… csak győzzük kivárni!

Sasa

SOLDIER OF FORTUNE 2

A Raven programozói soha sem bíznak semmit a véletlenre, legalábbis ami a játékaikhoz használt grafikus motort illeti, hiszen eddigi munkáikhoz

mindig az id legfrissebb engine-jét választották. Így történt ez a Soldier of Fortune 2 esetében is, amelyhez Carmack Quake III Arena motorját licencelték. A múlt havi PC Guruban ismertetett

SOF2 grafikája ennek köszönhetően gyönyörű. A térdig érő fűszálakat fújja a szél, a karakterek minden egyes része aprólékosan kidolgozott, csakúgy, mint a világot borító nagyfelbontású textúrák. A készítők azonban nem csak a képi megjelenítésben tettek túl nagysikerű elődjén, hanem a játszhatóság és játékélmény tekintetében is rátettek még egy lapáttal. A szokásos bevetéseken kívül a Delta Force küldetéseire emlékeztető szituációkban is bizonyíthatjuk az FPS-ekben szerzett jártasságunkat. Az E3-on bemutatott demó misszióban először helikopterről kellett megtisztítanunk a terepet, majd a dzsungelbe leszállva meg kellett akadályoznunk a falvat megrohamozó gerillák betörését. Ha a készítőknek sikerül kijavítani a tesztverzióban gyermekbetegségektől szenvedő AI hibáit, akkor a SOF 2 a tél legnagyobb sikere lehet.

Sasa

EMPIRE EARTH

Az Ensemble Studiosból kivált Rick Goodman játékról már többször beszámoltunk az újság hasábjain. Szerencsére az idei E3-on végre ki is próbálhattuk a több, mint 500 000 évet felölelő stratégiai eposzt. A 12 különböző korban játszódó, teljes egészében 3D megjelenítést használó mű tény-

leg monumentális vállalkozásnak bizonyult, de úgy néz ki, hogy Rick és csapata életképes játékká kovácsolta azt. A játék real time harcrendszere az Age of Empires mintájára készült, mikromenedzsmentje és fejlődési fája le sem tagadhatja elődjét. A grafikáért felelős motor ugyancsak jól szerepelt, az időjárás, az atomvillanás olyan effektusok kíséretében zajlanak, amilyenekre minden stratégiai játék büszke lehetne. Fontos megjegyezni, hogy az időjárás nem csak a látványra gyakorol hatást, hanem a környezetre is, ugyanis a szakadó esőben egységeink jóval lassabban araszolnak előre, nem is beszélve arról, hogy ekkor a látótávolság is jelentősen csökken. Rick mégsem erre, hanem a több mint 200 különböző harci egységre a legbüszkébb. Ezek az egységek mind grafikájukban, mind mesterséges intelligencia terén élesen elkülönülnek egymástól. Az arzenál töméntelen mennyiségű repülőből (több mint 30 féle), tengeralattjáróból, hadihajóból (több mint 40 féle), íjászból stb. áll, amelyeket atmoszférikus képi világgal, pofonegyszerű kezeléssel és kiegyensúlyozott játékmenettel láttak el. Ha minden igaz, legkésőbb ősszel mindenki meghódíthatja a világot!

Sasa

MASTERS OF ORION III

A Masters of Oriont gondolom, nem kell bemutatnom a stratégiai játékok kedvelőinek. Az 1998-ban megjelent második rész a mai napig a körökre osztott űrstratégiák legjobbika.

Az Infogrames gondozásában megjelenő harmadik rész sem kerülhette el a sorsát, aminek köszönhetően immáron teljesen 3D-ben pompázik. Az MoO3 16 fajt vonultat fel, véletlenszerű csillagrendszere minden egyes játék indításakor más és más, galaxisainak mérete akár tízszer nagyobb lehet, mint elődje esetében. A készítők állítása szerint előfordulhat, hogy egyes galaxisok több mint 260 felfedezésre váró csillagból állnak majd. Természetesen a változtatások következtében elvileg sokkal több feladat hárulna ránk, de szerencsére a készítők ránk bízzák, hogy a politikai, gazdasági élet mely területeit vállaljuk magunkra, ugyanis lehetőségünk nyílik egy-egy ágazatot a gép AI-ja által vezérelt alvezetőkre hárítani. A játék megjelenése ideje egyelőre bizonytalan.

Sasa

RAYMAN M

A kiállításon volt szerencsénk kipróbálni a Rayman M-et is. Nagyszerű volt valami igazi, klasszikus platformmal játszani. Bár a Sasának sikerült kifagyasztania a gépet, de lehet, hogy a fejlesztő csinált valami, hogy megmenekül-jön attól, hogy valaki legyőzi. :)

A teljes három D-ben pompázó Rayman M-ben most is ugrándozás, csúszás, úszás, repülés a program, csakhogy ezúttal fej-fej mellett küzdve a konkurens Raymannel, amely igazán különleges, adrenalinpumpáló hangulatot eredményez. Már alig várom a karácsonyt, addigra biztos megjelenik (addig meg jó lesz a Rayman Gameboy Advance-on, hihi).

Lily

CD GALAXIS

DVD film

12 majom ... 6 790
13. harcos ... 5 690
2001 Űrodüsszeia ... 4 990
28 nap ... 6 790
57-es utas (vágatlan) ... 4 990
6 nap 7 éjszaka ... 4 990
6. napon* ... 6 790
9 és fél hét* ... 6 790
Ace Ventura filmek ... 4 990
Aladdin és a tolvajok f. ... 4 990
Alul semmi ... 7 990
Amadeus ... 4 990
Amerika fegyverben ... 5 490
Amerikai Graffiti ... 6 790
Amerikai Pite ... 5 490
Anaconda ... 6 790
Angol beteg ... 6 490
Angyalok városa ... 4 990
Anna és a király ... 6 790
Arábiai Lawrence ... 6 790
Asterix & Obelix ... 5 690
Ál/Arc* ... 5 490
Álom Afrikáról ... 6 790
Árnyék nélkül ... 6 790
Árral szemben ... 4 990
Batman filmek ... 4 990
Bátrak igazsága ... 6 790
Behálózva* ... 6 790
Bennfentes ... 5 490
Bérgyilkos a szomszéd. ... 6 490
Bérgyilkosok ... 4 990
Bigyó felügyelő ... 4 990
Blues Brothers díszdob. ... 13 590
Bölcsek kövére 2* ... 6 790
Briliáns csapda ... 7 990
Bűvölet ... 4 990
Célkeresztben EV ... 6 790
Chalie angyalai* ... 6 790
Chip katonák ... 6 790
Con Air - A fegyencjárat* ... 5 490
Cop Land ... 5 690
Csak egy kis pánik ... 4 990
Csoda a 34. utcában ... 6 790
Csontember ... 6 790
Denevérek ... 6 790
Desperado ... 6 790
Die Hard filmek ... 6 790
Dr. Dolittle* ... 6 790
Dupla vagy semmi ... 6 790
Dűne - minisorozat* ... 5 490
Dzsungelháború* ... 5 490
Egy becsületbeli ügy EV ... 6 790
Egy bogár élete ... 4 990
Egy igaz ügy ... 4 990
Egyenesen át ... 6 790
Elnök különgépe* ... 5 490
Első lovag ... 6 790
Emlékezz a Titánokra* ... 5 490
Erdő kapitánya ... 4 790
Erin Brokovich, Zűrös t. ... 4 990
Ég és föld ... 4 990
Ég velünk ... 5 490
Éjfél a jó és a rossz kertj. ... 4 990
Én és én meg az Irén ... 6 790
Észvesztő ... 4 990
Fejjel a falnak ... 4 990
Féktelenül ... 6 790
Fészkes fenevadak* ... 6 790
Függetlenség napja ... 8 490
Gagyi mami ... 6 790
Gömb ... 4 990

DVD film

Gyilkos mezők ... 5 490
Gyilkos nap ... 6 790
Gyilkosok gyilkosa ... 6 790
Gyorsabb a halálnál ... 4 990
Ha ölni kell ... 4 990
Halálos fegyver filmek ... 4 990
Halálra jelölve ... 6 790
Harmadik típusú találk.* ... 6 790
Harry és Sally* ... 6 790
Hatodik érzék ... 4 990
Háborgó mélység ... 4 990
Hetedik jel, A ... 4 990
Hiúságok máglyája ... 4 990
Holtak útja ... 5 490
Holtpont ... 6 790

DVD film

JB 08: Élni és halni hagy. 6 790
JB 09: Aranypisztolyos f. 6 790
JB 10: A kém, aki szeret... 6 790
JB 11: Moonraker ... 6 790
JB 12: Szigorúan bizalm. 6 790
JB 13: Polipka ... 6 790
JB 14: Halálvágta ... 6 790
JB 15: Halálos rémület. ... 6 790
JB 16: Magányos ügynök. 6 790
JB 17: GoldenEye ... 6 790
JB 18: Holnap markában.. 6 790
JB 19: A világ nem elég. 6 790
Jég hátán ... 4 990
JFK - A nyitott dosszié ... 7 590
Johnny Mnemonic* ... 5 490

DVD film

Jurassic Park dupla ... 13 590
Kapcsolat ... 4 990
Kegyetlen játékok 2. ... 6 790
Keresztapus ... jön
Kétszázéves ember ... 6 790
Kisvakond kalandjai ... 4 790
Kobra ... 4 990
Kommandó ... 6 790
Kölyök ... 5 490
Láncreakció ... 6 790
Lesz ez még így se ... 6 790
Légy* ... 6 790
Lolka és Bolka ... 2 290
Macskafogó ... 4 790
Madárka ... 6 790

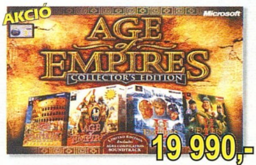
DVD film

Maverick ... 4 990
Men In Black Dupla ... 6 990
Még mindig tudom ... 6 790
Mélység Titka (Abyss) ... 8 490
Micsoda nő* ... 5 490
Minden héten háború ... 7 590
Mint a tűz ... 6 790
Misszió ... 5 490
Mr. Bean - A katasztrófa ... 5 690
Mrs. Doubtfire* ... 6 790
Nászok Ásza ... 5 690
New Jack City ... 4 990
Négy esküvő és egy tem. 6 790
Nicsak, ki beszél ... 4 990
Nilus Gyöngye ... 6 790

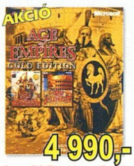
DVD film

Reszkessetek Betörők ... 6 990
Reszkessetek Betörők T 13 990
Rettenthetetlen ... 8 490
Robin Hood - A fuszeklik 6 790
Robin Hood, A tolvajok f. 4 990
Rocky EV* ... 6 790
Rocky díszdobozos* ... jön
Roxanne ... 4 990
Sakáltanya ... 5 490
Segítség, felnőttem* ... 6 790
Sikoly 3 ... 5 690
Smaragd románca ... 4 990
Space Jam - Zűr az űrben 4 990
Spartacus ... 6 790
Specialista ... 4 990
Starship Troopers* ... 5 490
Stigmata ... 6 790
Stuart Little, kisegér ... 6 790
Susi és Tekergő 2 ... 5 990
Szárnyas fejvadász ... 4 990
Szellemirtók 2. ... 6 790
Szemtől szemben ... 4 990
Szikla* ... 5 490
Szoba kilátással ... 5 490
Szóbeszéd ... 4 990
Szörny ... 5 990
Szörnyecskék ... 4 990
Sztárom a párom ... 5 690
Sztriptíz ... 4 990
Szuper Haver ... 4 990
Szükségállapot ... 6 790
Született gyilkosok ... 4 990
Támad a Mars! ... 4 990
Tarzan ... 5 990
Taxi ... 5 490
Teljes a létszám ... 4 990
Temetetlen múlt* ... 6 790
Terminátor ... 8 490
Testőrbőrben ... 4 990
Tigris szinre lép ... 5 990
Tiszta játszma ... 4 990
Tisztítótűz ... 4 990
Tolvajtempó ... 5 490
Toy Story ... 5 990
Toy Story II. ... 5 990
Több mint testőr ... 4 990
Tök Alsó ... 5 490
Tökéletes gyilkosság ... 4 990
Tőzsdecápák ... 6 790
Tűzhányó ... 6 790
Tűzszekerek ... 4 990
Utolsó cserkész vágatlan* ... 4 990
Üzenet a palackban ... 4 990
Űrcowboyok ... 6 790
Űrgolyhók* ... 6 790
Űrkamionosok* ... 5 490
Vacak a hetedik testvér ... 4 790
Vacak 2 - Az erdő hőse ... 4 790
Vadiúj vadnyugat ... 4 990
Végképp eltörölni ... 4 990
Viharzóna ... 4 990
Vili, a veréb ... 4 790
Vírus ... 4 990
Visszavágó ... 4 990
Vizes nyolcas ... 5 990
Vörös bolygó* ... 4 990
Vuk ... 4 990
X Akták: A jövő a tét ... 7 990
X-Men, A kívülállók ... 6 790
Zorro álarca ... 6 790
Zuhanás ... 4 990

StarCraft + Brood War



Age Of Empires 1 + 2 + küldetések



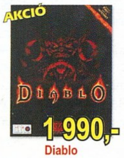
Age Of Empires Gold

StarCraft + Brood War + Diablo + WarCraft 2 Dlx.

Mechwarrior 4

Metal Gear Solid

Age Of Emp. 2 Küld.



Diablo

Diablo 2 + Gift Set

Encarta 2000 Reference

Crimson Skies

Combat Flight Simulator 2

Hook ... 6 790
Hulla, hó, telizsák ... 5 690
Hurrikán ... 5 490
Ifjú Frankenstein ... 6 790
Interjú a vámpírral ... 4 990
Ítéletnap ... 4 990
Jackie Chan: A Szépfiú ... 6 790
JC: Csúcsformában ... 6 490
JC: Mennydörgés ... 5 690
JC: Új csapás ... 5 490
Játsz/ma ... 5 490
James Bond 01: Dr. No ... 6 790
JB 02: Oroszo. szeretet. ... 6 790
JB 03: Goldfinger ... 6 790
JB 04: Tűzgolyó ... 6 790
JB 05: Csak kétszer élsz ... 6 790
JB 06: Őfelsége titkossz. ... 6 790
JB 07: Gyémántok az ö. ... 6 790

Jövő hírnöke, A ... 4 990
Jumanji ... 4 990
Jurassic Park filmek ... 6 790

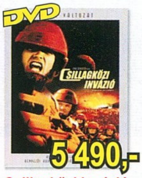
Majmok bolygója ... 6 790
Makrancos hölgy ... 6 790
Mátrix ... 4 990

Olivér ... 6 790
Oliver Stone díszdoboz ... 16 990
Oltári nő ... 4 990
Omen EV* ... 6 790
Omen Trilógia* ... jön
Oroszlán király 2 ... 4 990
Óvakodj az idegentől* ... 5 490
Öldöklő vágyak ... 6 790
Ördög ügyvédje, Az ... 4 990
Őrjítő vágy ... 6 790
Összeesküvés elmélet ... 4 990
Ötödik elem ... 6 490
Pasik és csajok ... 5 690
Pelikán ügyirat ... 4 990
Pokémon - A mozifilm* ... 5 990
Porky's filmek* ... 6 790
Pusztító ... 4 990
Rád vagyok kattanva ... 5 690

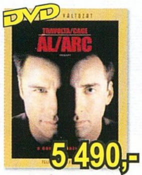
És még számtalan játék és multimédia program, valamint DVD és VHS film vár nálunk!

Teljes, színes katalógusunkért (mely természetesen ingyenes) ugorj be üzleteinkbe, vagy hívj minket a 479-0933-as telefonon, hogy elküldhessük Neked. Vagy látogass meg minket az Interneten: www.cdgalaxis.hu

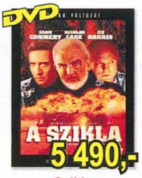
6. napon



Csillagközi invázió



Ál/Arc



Szikla

Ötödik elem

U-571

Charlie angyalai

Akcióink csak a készletek erejéig érvényesek. Indokolt esetben az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Nyomdai hibákért, kiadói csúszásokért felelősséget nem tudunk vállalni!

NYITVA:
Hétfő-Péntek: 10 - 18 h
Szombat: 10 - 13 h (csak Pest)
Internet: egész nap
Csomagküldés: nyitvatartási idő alatt

INTERNET ÁRUHÁZ

www.cdgalaxis.hu

Pest – VII. kerület

Akácfa u. 13. (a Blaha Lujza térnél) Tel.: 321-1565, 479-0933

Buda – XI. kerület

Vásárhelyi P. u. 8. (a Móricz Zs. körtérnél) Tel.: 361-4061

CSOMAGKÜLDÉS

Az ország minden pontjára!

GYORS, KÉNYELMES UTÁNVÉTELLEL

AKÁR MÁR MÁSNAPRA!

Telefon: 479-0933

Szállítási díj: távolságtól és értéktől függetlenül: csak 800 Ft.

PC Játék

1944 Across The Rhine 1 990
3D Ultra Pinball 1+2 ....3 990
3 koponya* 1 990
Addiction Pinball 1 990
Admiral Sea Battles 1 990
Afrika Sötét Titkai 6 990
Age Of Empires Gold 4 990
Age Of Empires 2 ....9 990
Age Of Empires 2 Conq....7 990
Age Of Empires Coll. 19 990
Airport Inc 1 990
Akimbo 4 990
Aliens vs Predator Gold...3 990
Allegiance Online 9 990
Alone In The Dark 4* 9 990
America 11 990
Anno 1602 Gold 7 990
Apache Havoc 1 990
Army Men 1 990
Atlantis 2 ....5 990
Atomic Bomberman 1 990
Baldur's Gate 3 990
Baldur's Gate 2 Coll. Ed. 12 990
Baldur's Gate 2 DVD 12 990
Baldur's Gate 2 Küld* 7 990
Ballpark 1 990
Barrage 1 990
Billiard Clubhouse 2 990
Bingo Master 3 990
Black & White 12 990
Blade Runner 3 990
Blair Witch 6 990
Blizzard Legend Pack 6 990
Break Out 1 990
Broken Sword 1 ....1 990
Broken Sword 2 ....1 990
Buggy 2 990
Bugs Bunny & Taz Time...7 990
Caesar 3* 2 990
Call To Power 2 ....9 990
Carmageddon 2 ....1 990
Carmageddon TDR 2000 ..3 990
Catz 4 ....1 990
Champ. Manager 00/01 .....9 990
Champ. Manager 3 ....2 990
ChessMaster 5500 Dlx 1 490
Chessmaster 6000 ....1 990
Chessmaster 8000 ....9 990
China: Forbidden City 1 490
Claw 1 990
Clive Barker's Undying ..11 990
Close Combat 4 ....1 990
Colin McRae Rally 1 990
Colin McRae Rally 2 ....11 990
Combat Flight Sim. 2 ......11 990
Command & Conquer 3 990
Commandos 2* 10 990
Cossacks: European W..12 990
Crimson Skies 9 990
Croc 3 990
Dark Reign 2 990
Dark Reign 2 ....2 990
DarkStone 3 990
Deathtrap Dungeon 1 990
Delta Force Land W. 10 990
Demolition Racer 3 990
Desperados + ajándék 8 990
Deus Ex 5 990
Diablo 1 990
Diablo 2 Exclusive Gift 9 990
Diablo 2 + Bábu 12 990

PC Játék

Diablo 2 küldetés ....jön
Die Hard Trilogy 1 990
Dino Crisis 9 990
Disney's: 102 Kiskutya 9 990
D: Aladdin - Nasira b. 9 990
D: Buzz Lightyear 9 990
D: Dinosaur 9 990
D: Donald Duck Quack 9 990
D: Emperor's Groove 9 990
D: Eszeveszett birodal....12 990
D: Jungle Book Groove....9 990
D: Magical Racing Tour....9 990
D: Tigris szinre lép 9 990
Diskworld Noir 3 990
Dogz 4 ....1 990
Driver 3 990
Dune 2000 ....3 990
Dune: Emperor ....jön
Dungeon Keeper 2 990
Dungeon Keeper 2 ....3 990
Earth 2140 Deluxe 1 990
Earthworm Jim 3D 3 990
Eastern Front 1 990
EF 2000 V2.0 ....1 990
Enemy Engaged 1 990
Eurofighter Typhoon 10 990
Europa Universalis 11 990
European Super League 12 990
Evolva* 3 990
Extreme Biker 2 990
Extreme Mountain Biking.2 990
F/A-18 Korea 1 990
F1 World Grand Prix 9 990
F-16 Aggressor 2 990
F22 Did ADF 2 990
FA Premier LS 2001 ....3 990
Fallout Tactics 9 990
Fate Of The Dragon 10 990
FIFA 2001 ....10 990
FIFA 99 Economic 2 990
FIFA Soccer 99 ....2 990
Flanker 2.0 ....3 990
Fleet Command 3 990
Flight Simulator 2000 .....11 990
Flight Unlimited 2 ....1 990
Fly 1 990
Fly Fishing 1 990
Ford Racing 1 990
Frogger 1 990
Furby 2 990
Gabriel Knight 3* 2 990
Game of Life 2 990
GameBox 2 990
Gangsters 2* 10 990
Get Medieval 2 990
Giants 9 990

PC Játék

Gorky 17 ....4 990
Grim Fandango* 5 990
Grand Prix 2 ....1 990
Grand Prix 3 ....7 990
Grand Prix Legends 2 990
Grand Prix World 2 990
Grand Theft Auto 2 ....1 990
Grand Touring 1 990
Ground Control 9 990
Gunman Chronicles 7 990
Gunship! 3 990
Half-Life Generation 2 ......7 990
Half-Life Blue Shift* ....jön
Heart Of Darkness 2 990
Heavy Metal FAKK 2 ....3 990
Hidden and Dangerous 1 990
Hold hadművelet 6 990
Homeworld* 2 990
Hoyle Classic Collection ..6 990
Hoyle Poker 3 990
Icewind Dale 5 990
Icewind Dale DVD 12 990
Icewind Dale: Heart Of W .7 990
Imperialism 1 990
Imperium Galactica 2 ....2 990
Incubation 2 990
Insane 10 990
Interstate 82 ....2 990
Israeli Air Force 3 990
Jack Orlando 1 990
Jagged Alliance 2 ....2 990
Jagged Alliance 2: UB 9 990
Jazz Jack Rabbit 2 ....1 990

PC Játék

K.O. Boxing 1 990
Klánok 4 990
Knights & Merchants 2 990
Le Mans 24 Hours 3 990
LEGO Racers 4 990
LEGO Rock Raiders 4 990
Lighthouse + Rama 2 990
Links 2001 ....9 990
Machines 2 990
MDK 2 ....3 990
MechWarrior 4 ....9 990
Messiah 3 990
Metal Fatigue* 6 990
Metal Gear Solid 9 990
Mig Alley 1 990
Might & Magic VI 1 990
Monkey Island 3* 5 990
Monopoly Junior 2 990
Mortal Kombat 4 ....1 990
Moto Racer 2 ....3 990
Myth 1: The Fallen Lords .1 990
Nagymester 3 990
NBA Live 2001 ....11 990
Need For Speed 4 ....3 990
No One Lives Forever.....10 990
NOX 2 990
Oni 10 990
Operation Flashpoint* 11 990
Pandemonium 2 ....1 990
Panzer Dragoon 1 990
Panzer General 3D* 5 990
PG 3D Schorched Earth*..9 990
Pax Corpus 1 990

PC Játék

Planescape Torment 3 990
Police Quest SWAT 2 ....2 990
Pong 1 990
Populous 3 ....2 990
Premiere Manager 99........2 990
Prince Of Persia 3D 1 990
Pro Bowl 3D 1 490
Pro Pinball 1 & 2 ....1 990
Pro Pinball 3: Big Race 1 990
Pro Pinball Collector's 2 990
Qbert 1 990
Quake 3 Arena 6 990
Racing Madness 14 990
Rage Of Mages 2 990
Railroad Tycoon II 1 990
Rally Championship 2 990
Rayman 2 ....3 990
Realms Of The Haunting ..2 990
Red Alert 3 990
Red Alert 2 ....10 990
Resident Evil 2 ....2 990
Resident Evil 3 ....10 990
Rune 9 990
Sacrifice 9 990
Saga 4 990
Screamer Rally 1 990
Sega Rally 2 ....1 990
Sega Worldwide Soccer ...1 990
Septerra Core 6 990
Serious Sam 10 990
Settlers 3 Gold Edition 7 990
Settlers 4 (magyar) 11 990
Settlers 4 + 4 bábú 14 990
Settlers 4 + Battle Isle 4 .13 990
Settlers 4 + Pizza Con. 2 14 990
Settlers 4 + Sheep 13 990
Severance 10 990
Shadow Man 2 990
Shanghai Dynasty 2 990
Shanghai Great Moments 2 990
Shogo M.A.D. 2 990
Shogun: Total War 9 990
Sim City 3000 ....3 990
Sims 9 990
Sims House Party 6 990
Sinister Unleashed 2 990
Small Soldiers 1 990
Soldier Of Fortune 7 990
Sonic Racer 1 990
Soul Reaver 2 990
Soulbringer 3 990
Spec Ops 2 ....1 990
Speed Busters 2 990
Spooky Castle 3 990
Squad Leader 9 990
StarCraft Battle Chest 3 990

PC Játék

StarCraft Brood War 2 990
Star Trek: Away Team 10 990
ST: Elite Force küld.* 6 990
ST: Hidden Evil 7 990
ST: Klingon Acad. 7 990
ST: New Worlds 9 990
ST: Starfleet Academy* 3 990
ST: Starfleet Com. NZ.......3 990
ST: Starfleet Comm. 2 ......9 990
Star Wars: Behind TM 3 990
SW: Jedi Knight Gold*......5 990
SW: Rogue Squadron* 5 990
SW: X-Wing Alliance* 5 990
SW: X-Wing Collectors* ...5 990
Stratego 2 990
SubCulture 2 990
Sudden Strike 7 990
Summoner* 11 990
SuperBubsy 1 990
Suzuki Alstare ER 9 990
Team Apache 2 990
Terracide 1 990
Theme Park Inc. 11 990
Theme Park World 3 990
Theocracy 4 990
Thief 2 ....3 990
Thomas & Friends 2 990
TOCA Touring Car 1 990
Tomb Raider 1 ....1 990
Tomb Raider 2 GM 5 990
Tomb Raider 3 ....4 990
Tomb Raider 4 ....5 990
Tomb Raider Chronicles ..9 990
Tony Hawk's 2 ....11 990
Toonstruck 1 990
Total Annihilation 1 990
Touche 1 990
Traffic Giant 5 990
Tribes 2 ....10 990
Trivial Pursuit 1 990
Trivial Pursuit: Thousand 2 990
Tropico 10 990
Tyúkvadászat 2 990
Ubik 1 490
Ultimate Soccer Man. 98 ..2 990
Unreal Tournament 3 990
Urban Chaos 3 990
US Air Force 3 990
Vegas Games 2000 ....1 990
Vészhelyzet 2 990
Viper Racing 2 990
Virtua Fighter 1 990
Virtual Pool 3 ....9 990
Virtual Pool Hall + PBoat* 3 990
Viva Football 1 990
V-Rally 3 990
V-Rally 2 ....7 990
Wacky Races 4 990
War Of The Worlds 2 990
War Torn 9 990
Warcraft 1 ....1 990
Warcraft 2 Deluxe 2 990
WarCraft 2 BattleNet* 2 990
Warlords 3 Darklords R....1 990
Western Front 1 990
Wheel Of Time 3 990
Wizards and Warriors.......9 990
World League Soccer 98..1 990
Worms United 1 990
Worms World Party 9 990
Zork Grand Inquisitor 2 990

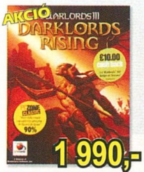
Imperium Galactica 2
Teljesen magyar nyelvű, 4 CD-s űrstratégia

Settlers 4 (magyar nyelven)

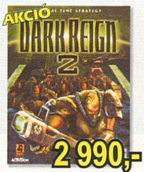
Dune: Emperor

Diablo 2 küldetés

Baldur's Gate 2 küldetés



Warlords 3 Deluxe



Dark Reign 2

Heavy Metal FAKK 2

Baldur's Gate

Carmageddon 2000

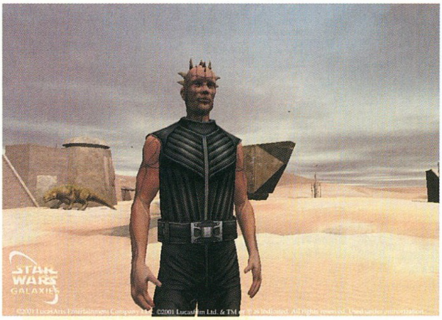
MDK 2

Icewind Dale

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket már tartalmazzák. Nálunk minden termék eredeti, originál, teljes változatú, dobozos, jogtiszta termék!

E3 2001 - ONLINE JÁTÉKOK

Az idei E3-on is jól érződött az a tendencia, hogyan növekszik az igény az interneten játszható játékok iránt. Több cég is „rámozdult" az ilyen irányú fejlesztésekre, de meglátásom szerint akadnak e területnek buktatói bőségesen. Tagadhatatlan, hogy a Verant–Sony társulat a legjobbkor lépett elő az EverQuesttel, és lekörözött mindenkit, bár a program most (2 év után) nyújtja körülbelül azt, amit elvárhatunk tőle. A hatalmas anyagi bevételek (többszázezer regisztrált játékos havi tíz dollárja) igen vonzónak tűnnek. Mindenképpen figyelembe kell venni azonban azt, hogy rengeteg program készül, melyekkel ingyen is játszhatunk „online", s ezek közül egyre több nem kizárólag internetes játékra fejlesztett, tehát szólóban is élvezhető. Szintén számolni kellene a fejlesztőknek és kiadóknak azzal, hogy az ilyen típusú játék nem néhány napra, hétre szól, hanem ha valóban jó, hónapokra, sőt évekre leköti felhasználóit, s bizony ilyen mánia egyfelé irányul, tehát ritka az, hogy több hasonló kategóriájú, kizárólagosan internetes programot is rendszeresen játsszon valaki. Nem a pénz miatt persze, de a kiadóknak a bevétel számít... Bár gondolom, mindezt tudják, ám azt is, hogy az internetezők, s így az ott játszók száma még mindig évről évre többszöröződik. Következzenek hát az idén és jövőre várható legfigyelemreméltóbb online programok, melyek közül ki kellene választani, melyikre szánjuk szabadidőnket.



STAR WARS GALAXIES

A kategória legjobbjának tűnik az EverQuest alkotóinak jövőre megjelenő munkája, mely a Star Wars birodalomban játszódó szerepjáték lesz. Ha megnézitek a program képeit, biztos vagyok benne, hogy elámultok, hisz a SW Galaxies engine-je látványvilágában a show egyik legjobbja volt szerintem. A szinte festményszerűen szép renderek, gondosan feltextúrázott felületek és a bump-mapping biztosítja a lélegzetelállító hatást, s olyan az egész, mintha a film szereplőjeként csöppennél ebbe a fantasztikus univerzumba.

Mivel a készítők az EQ nyomán nagy tapasztalatokkal rendelkeznek a játékosok igényeivel kapcsolatban, s emellett a jövő kalandozói folyamatosan segítik munkájukat, a sci-fi szerepjáték tartalma is várhatóan legalább ilyen csúcs lesz. Itt még a hagyományokra sem kell feltétlenül alapozniuk, bár jól ismert világot keltenek életre. Ráadásul felvállalták, hogy az űrkalandorok járműveket használhassanak majd, tehát szerezetünk majd X-Winget, s megküzdhetünk a TIE vadászokkal is, akár szövetségeket kötve, kötelékben repülve... Mindezt azonban majd egy kiegészítő formájában jelentetik meg, míg az alapprogramban még csak a nagyvárosok űrállomásain várakozhatunk utazásainkért egy másik bolygóra...

Említésre méltó érdekesség, hogy a történet nem Jedi lovagok harcáról szól majd, s nem a fénykardé lesz a központi szerep. Számos küldetésben egyáltalán nem lesz szükség küzdelemre! A tervezők úgy döntöttek, a kalandorok nem kapnak tapasztalati pontot sem (tehát nem lesznek szintek sem), hanem képesség központú rendszert fejlesztenek.

Kategória: szerepjáték
Kiadó: LucasArts
Fejlesztő: Verant Interactive
Megjelenés: 2002
Honlap:
www.starwarsgalaxies.com

PLANETSIDE

Szerverenként akár 3500 felhasználó is bekapcsolódhat majd ebbe a 1st person nézetű, futurisztikus akciójátékba. A gigantikus arénában alakuló csapatok tagjai missziókat vállalhatnak majd fel, melyeket együttesen teljesítve zsákmányt (akár területet is) szerezhetnek, s az általuk birtokolt épületekben elkészíthetik, illetve raktározhatják saját járműveiket és fegyvereiket. Akiknek jobban tetszik a magányos farkas kaland, azok megpróbálkozhatnak azzal is, de az igazán élvezetes taktikai harc mindenképpen csoportjátékban alakulhat ki.

Kategória: akció (1st person shooter)
Kiadó: Sony Online Entertainment
Fejlesztő: Verant Interactive
Megjelenés: 2001
Honlap:
www.station.sony.com/planetside

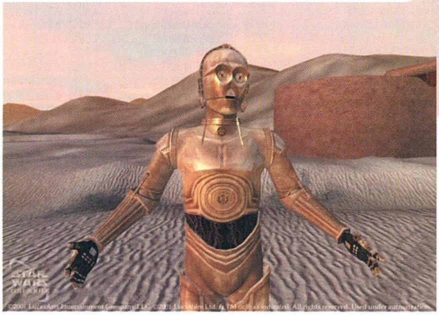
NEVERWINTER NIGHTS

Feltétlenül megemlíteném a BioWare hamarosan megjelenő csodáját ebben a kategóriában is (online), hiszen a NN hangsúlyosan multiplayer módra készül. A programról bővebben a 35. oldalon találtok bemutatót.

Kategória: szerepjáték
Kiadó: Interplay
Fejlesztő: BioWare
Megjelenés: 2001
Honlap:
www.neverwinternights.com

THE SIMS ONLINE

Amikor a The Sims ötlete felvetődött, valószínűleg senki nem gondolta, hogy ekkora őrület lesz belőle. A fantasztikus életszimulátor népszerűsége azóta is egyre nő, így az EA látott benne fantáziát, s készül a Sims Online, melyben akár több ezren élnek és játszanak majd egy településen, így annak élete igazi pezsgés lesz, „valódi" eseményekkel. A szerverek tulajdonképpen egy-egy várost képeznek majd, s valószínű, hogy ezek is különbözőek lesznek (hegyvidéki, tengerparti, jövőbeli, fantasy világbeli stb.). A grafika nem sokban változik, de a kezelés és az irányítás lehetőségei igen. Ezen túlmenően karaktereidnek kiválaszthatod majd a hobbiját, s ők a hasonló érdeklődésű emberekkel természetesen könnyebben barátkoznak majd. A bemutató során Will Wright egyre csak azt hangsúlyoz-



ta, azon lesz a lényeg, hogy a játékosok minél többet kapcsolatba lépjenek egymással. A programon belül lesz néhány minijáték is (sakk, kártyajátékok), és bizonyos helyzeteket csak nagyobb közösségek tudnak majd megoldani.

Kategória: életszimulátor
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2002
Honlap: thesimsonline.ea.com

MOTOR CITY ONLINE

A 2001. májusi számban hosszabb lélegzetű bemutatót szántunk ennek a programnak már, ezért nem térnék ki a részletekre. Egyedülálló próbálkozás kizárólag internetre autóversenyt fejleszteni. Kíváncsi leszek, mennyien vágynak a harmincas–hetvenes évek modelljeiben versenyezni.

Kategória: autóverseny
Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: Electronic Arts
Megjelenés: 2001. ősz
Honlap: www.motorcityonline.com

ANARCHY ONLINE

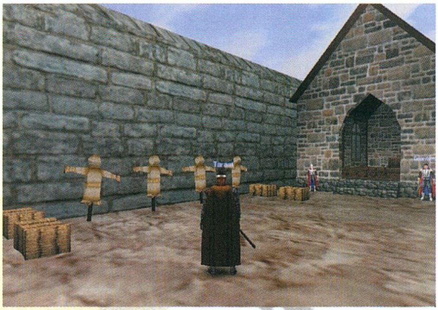
A napokban indult az Anarchy Online bétatesztje, így már bizakodhatunk abban, hogy a közeljövő legígéretesebb online szerepjátéka idén valóban beindul. A játék szlogenje így szól: „A jövő a te kezedben van!". A játékosok 30000 évvel ugranak majd tovább az időben, tehát igazi futurisztikus világra számíthatnak. A bétatesztben a játékosok 4 városban és 24,

egyenként tizenhatezer négyzetkilométeres területen kalandozhatnak. A játék egyik különlegessége például, hogy itt birtokolhatunk saját lakóhelyet, ahová meghívhatjuk például barátainkat...

Kategória: sci-fi szerepjáték
Fejlesztő: Funcom
Megjelenés: 2001
Honlap: www.anarchy-online.com

DARK AGE OF CAMELOT

Rendkívül hangulatos középkori világba, egyenesen Albionba



invitál mindenkit a Mythic Entertainment szerepjátéka. E sötét, háborúktól feldúlt korszak számos felfedezni valót kínál a kalandra éhes felfedezőknek, akikre ősztől húsz zóna vár (számukat még bővíteni szeretnék). Camelot hatalmas városként maga is szerepel a játékban, s az arra járók rengeteg céhet találhatnak itt. A programban most éppen a fegyvereket és a mágiarendszert egyensúlyozzák, de még hátravannak az ostromfegyverek is... A karakterek tapasztalati pontok alapján fejlődnek, így lépnek majd szintet, míg a képzettségeket gyakorlás és tanulás útján sajátíthatják el. Középkorról lévén szó, lovaglási lehetőség lesz, ám nyeregben harcba nem szállhatunk majd.

A program kiállításon bemutatott verziója nem ütötte meg az EverQuest szintjét, de azoknak, akik a lovagi korba vágynak, mindenképpen vonzó lehet.

Kategória: szerepjáték
Fejlesztő: Mythic Entertainment
Megjelenés: 2001 vége
Honlap: www.darkageofcamelot.com

HORIZONS: EMPIRES OF ISTARIA

A csodaszép Horizons nemcsak az amerikai és az európai, a keleti piac nagy várományosa is. Sajnos a sajtóinformációkban még több szó esik az Ncsofttal kötött szövetségről (a keleti piac kiadója), mint a konkrétumokról, pedig már illene látni valami működő dolgot is, hiszen a bétateszt a tervek szerint novemberben indul. Mindenképpen érdemes odafigyelni Istaria birodalmára...

Kategória: szerepjáték
Fejlesztő: Artifact Entertainment
Megjelenés: 2002
Honlap: www.artifact-entertainment.com

EVERQUEST: THE SHADOWS OF LUCLIN

Szintén nem cikkezek már az EverQuest karácsonyra megjelenő kiegészítőjéről, de mindenképpen itt a helye a sorban. A kiállításon jól látható, hogy az EQ-t még nagyon korai lenne leírni, s a játékosok száma nemhogy csökkenne, hanem folyamatosan növekszik, nem véletlenül.

Kategória: szerepjáték
Kiadó: Sony Interactive
Fejlesztő: Verant Interactive
Megjelenés: 2001 tél
Honlap: everquest.station.sony.com/luclin

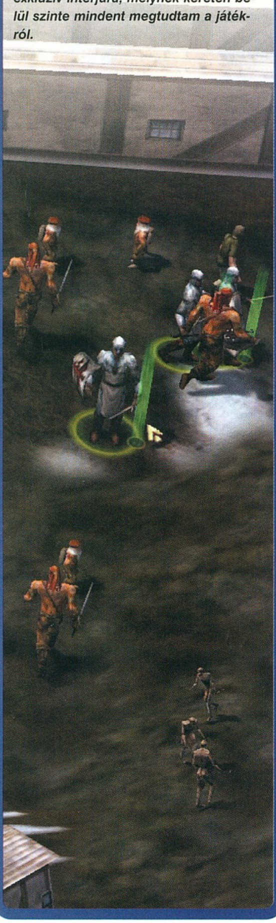
Lily

MYTH III: THE WOLF AGE

StartBox

Fejlesztő: Mumbo Jumbo
Kiadó: Take 2
Megjelenés: 2001. november
Web: www.godgames.com

A Bungie nevét mostanában mindenki csak a Halo és az Xbox kapcsán emlegeti. Volt azonban egy olyan sorozatuk, mely méltán tarthat igényt a fantasy RTS rajongók figyelmére. Ez volt a Myth, mely annak idején kedvenc játékaim közé tartozott. Ezért is jelentkeztem be előre a fejlesztőkhöz egy exkluzív interjúra, melynek keretén belül szinte mindent megtudtam a játékról.



PC Guru: A sorozat első két részét a Bungie fejlesztette, most viszont Mumbo Jumbo a fejlesztőcsapat neve. Miről is van szó?

Scott Campbell (A Fallout vezető designere): A Bungie fejlesztette ugyan az előző Myth-eket, viszont az összes jog a kiadónál, vagyis a Take 2-nál maradt. Így nem volt akadálya a harmadik rész elkezdésének, amikor a Microsoft megvásárolta a Bungie-t.

PG: Ismertetnéd néhány szóban a Myth III kerettörténetét?

SC: Körülbelül 1000 esztendővel járunk a Fallen Lords előtt. Ebben a korban él Connacht, a Farkas, akiből később e világ legnagyobb hőse válik. A játék az ő tetteit hivatott megörökíteni, s ezen kívül még választ kaphatunk olyan kérdésekre is, melyek nyitva maradtak az előző részekben.

PG: Mióta folyik a fejlesztés? Hány főből áll a csapat?

SC: Az érdemi munka nem egészen 6 hónapja kezdődött el. A Mumbo Jumbo jelen pillanatban közel 15 főből áll, s ez a szám a fejlesztés befejezéséig meg is marad. A csapatban dolgozik Viktor is, aki Magyarországról jött át az USA-ba. A karakterek animációi az ő keze munkáját dicsérik.

PG: Az első két rész szerintem legnagyobb dobása a tapasztalt egységek átvitele volt a következő szintekre. Mi a helyzet ezen a téren?

SC: A veterán katonák kiemelt szerepet kapnak ebben a részben is. Jobban lőnek, több sebzést viselnek el, gyorsabban mozognak, mint újonctársaik. A történet során azonban többször előfordul, hogy évek telnek el a küldetések között. Ilyenkor értelemszerűen új harcosokat kapunk, s elölről kell kezdenünk a fejlesztést.

PG: Sokan panaszkodtak arra, hogy csak a „jó fiúkkal" játszhatunk, s nincs lehetőségünk kipróbálni a sötét oldalt.

SC: Mivel a Myth III a Jó és a Gonosz örök küzdelméről szól, ezért nem lesz lehetőségünk a gonoszok irányítására. Erre ott a multiplayer rész, vagy a mellékelt pályaszerkesztő.

PG: Milyen egységekkel harcolhatunk a küldetések során?

SC: Az előző részekhez hasonlóan most is 25 egyjátékos küldetést kell teljesítenünk (ha nem számítjuk a rejtett pályákat). 41 különféle lénytípussal találkozhatunk kalandjaink során. Ezek közül a legtöbb már ismerős lehet, de lesznek eddig még soha nem látott lényeink is (Hearthguard, Trow Iron Warrior, Dwarven Axe-Warrior, Myrkridian Pack-Mage). Kiemelt szerepet kapnak a hősök is, akik között megtalálhatjuk Soulblightert is, a második rész főgonoszát.

PG: Milyen konfigurációt javasolsz a leendő Myth III játékosoknak?

SC: A gépben lévő videokártya számít a legtöbbet. Minél gyorsabb a kártya, annál szebb és folyamatosabb lesz a játék. A minimális konfiguráció egyébként 400 MHz-es processzor lesz OpenGL-t támogató kártyával és 96 MB RAM-mal, szóval semmi extra.

PG: A Myth III-at leszámítva milyen programmal játszol mostanában?

SC: Az, hogy a játékiparban dolgozol, remek móka, viszont óriási hátránya, hogy annyira elfoglalt vagy, hogy egyszerűen nincs időd játszani. Ebédidőben viszont szívesen leülök Counter-Strike-ozni.

PG: Terveztek-e játékszerkesztőt mellékelni a programhoz?

SC: A Myth III a Fear and Loathing továbbfejlesztett változatával kerül a boltokba. Ez lehetővé teszi a vállalkozó kedvű játékosok számára új pályák és egységek megszerkesztését.

PG: A végére maradt a szokásos kérdés, vagyis mikor játszhatunk végre a Myth III-mal?

SC: A jelenlegi tervek szerint augusztusban már el kell kezdődnie a bétatesztelésnek, melybe a PC Gurut is szeretnénk bevonni. A vásárlók előreláthatóan november közepén kaphatják kézbe a kész változatot.

PG: Köszönöm szépen az interjút, s sok sikert kívánok a fejlesztéshez.

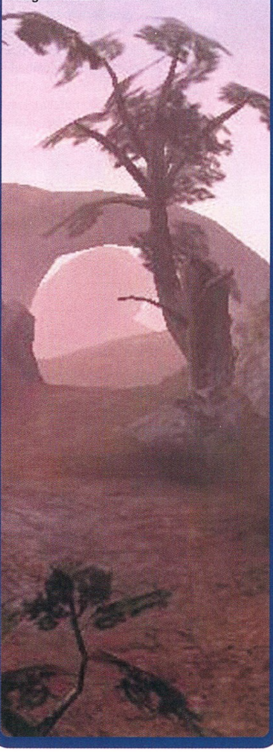
Mocsy

THE ELDER SCROLLS III

StartBox

Kiadó: Bethesda Softworks
Fejlesztő: Bethesda Softworks
Megjelenés: 2001 vége
Web: www.morrowind.com

Az Elder Scrolls-játékok mindig megosztották a nagyközönséget. Az Arena és a Daggerfall végtelen szabadságot kínáltak a játékosoknak hatalmas területtel, kismillió várossal és labirintussal, random-generált küldetésekkel – sokak tetszését nem nyerte el ez a meglehetősen kevés SZEREPjátékot tartalmazó megoldás, de rengetegen váltak a tápolgatás rabjává, és annak idején a két program jó néhány díjat is begyűjtött. A harmadik résszel (a Battlespire és a Redguard a készítők szerint sem tartozik a sorozathoz) mindenki jól jár köszönhetően annak, hogy a legtöbb vitát kiváltott részt kicserélték a játékban, ám a főbb jellegzetességek megmaradtak.



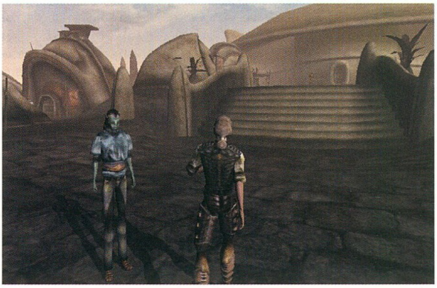
Az legfeltűnőbb változás a látványban következett be: a Morrowind lépést tart a technika fejlődésével, és a legújabb videokártyák képességeit is kihasználja (olyannyira, hogy a főcdesigner, Pete Hines által tartott bemutató közben a GeForce 3 által meghajtott játék párszor le is lassult – igaz, 1600x1200-as felbontásban, ami azért némileg bocsánatos bűn). A nagyfelbontású textúrák alkalmazása gyönyörűvé tette a játékot még olyan programokhoz hasonlítva is, mint az Unreal 2, vagy a Wolfenstein.

A játékmenetet is igen komoly változások érintették, a szinte végtelen mennyiségű, ám egymástól csak nevükben eltérő település helyett 30 markánsan eltérő stílussal kialakított város várja, hogy felfedezzük. Ezek között vannak emberi helységek, vannak elf-városok is – ezek is teljesen eltérhetnek egymástól; a Dark Elf települések meglehetősen sötét, komor helyek, míg a High Elf falvak napfényes erdőkben, a fák koronájában találhatók – és a többi faj is megkapta a saját, csak rá jellemző környezetét (a prezentációban bemutatott helyek közül a Thelvanni nép faluja volt a legérdekesebb, itt ugyanis a lakásokat hatalmas gombákba vájták). A játékban lesz egy fő küldetés, amelyről annyit árultak csak el, hogy egy új, világuralomra törő vallási szekta ellen kell felvennünk a harcot, ám emellett rengeteg dologgal üthetjük el az időnket. Először is rengeteg mellékküldetés van a játékban (eddig 250-et építettek bele, és ezt a számot meg akarják duplázni), ezek az egyszerű „öldmeg-veddeltőlehozdvissza" sablontól sokkal érdekesebb feladatokig (nyomozás, földesurak kibékítése, pártviszályok elsimítása) terjednek. Másodszor lehetőségünk lesz belépni céhekbe – ez a választás egész életre szól, ha egyszer beléptünk valahova, akkor azzal a karakterrel már nem léphetünk ki onnan. A céhekben különféle küldetéseket kapunk, azok sikeres végrehajtásával emelkedik a céhbeli rangunk, ezzel pedig különféle kedvezményekhez juthatunk (a mágusok céhénél új varázslatokat tanítanak, az orgyilkosoknál pedig új mérgek készítését sajátíthatjuk el). Ha még ez sem lenne elég, akkor a puszta lézengés is sok érdekességet kínál: a könyvtárban elolvashatunk minden könyvet, beállhatunk az őrségbe, felkutathatjuk az ismeretlen vadonokat, flörtölhetünk a bevásárlást végző asszonyokkal; az égész világot megpróbálták élővé tenni körülöttünk – és ez jobbára sikerült is.

A harc-, és mágiarendszer nem sokat változott a Daggerfall óta, a harcokat most is valós időben, az egér húzgálásával kell megvívni – számunkra ez volt a legnegatívabb vonása a játéknak, leginkább a gyorsaságon múlott, hogy le tudtuk-e verni a ránk támadó lényeket. A varázslatok rendszere szinte ugyanolyan maradt, mint amilyen volt, a különféle – itt-ott megtanult – mozaikokat kell összeilleszteni (például a villám és a terület „összeházasításával" jön létre a villámfelhő), és ezeket elmentve tanul meg karakterünk új mágiákat. Karakterünk összesen 27 képzettségben szerezhet jártasságot, ezek a tűzmágiától kezdve a zárnyitáson át egészen a pajzshasználatig terjednek. A képzettségeket nem pontok elosztásával növelhetjük: az a tudásunk fejlődik, amelyiket használjuk; így lehet merev kasztrendszer nélkül jobbára specializált karaktereket kialakítani.

Külön említést érdemel a játékban alkalmazott pályakészítő program (TES Construction Set), amelyet a mostanában uralkodó jó szokás szerint ráraknak a CD-re is. Ennek segítségével mindent (mindent!) megváltoztathatunk a játékban, kezdve az idő múlásának sebességétől és az egyes tájak csapadékosságától a szörnyek textúráin és viselkedésén át egészen a városok elrendezéséig. Ha úgy tartja kedvünk, akkor készíthetünk akkora, vagy még nagyobb világot is, mint az eredeti Morrowind – nem kell hozzá nagy jóstehetség, hogy megállapíthassuk: pár hónappal a Morrowind megjelenése után pályák, küldetések, tárgyak, szörnyek tömkelege lesz majd letölthető az internetről. Rengeteget lehetne még írni a programról, de a legbeszédesebb talán az, hogy a játéknak komoly esélye van arra, hogy egyjátékos-módban megszorítsa a Neverwinter Nightsot.

Grath



XBOX

Az idei E3 legnagyobb meglepetését a Microsoft okozta. Az operációs rendszeréről elhíresült vállalat idén úgy gondolta, hogy igenis létjogosultsága van a Sony, Nintendo és Sega által uralt konzolpiacon. Bill és csapata most sem bízott semmit a véletlenre, és olyan konzoljátékokkal rukkolt elő a kiállításon, amelyek mellett mi, PC-sek sem mehetünk el szó nélkül.

CEL DAMAGE

FUZION FRENZY

JOHNNY DRAMA

HALO

A játék, amelyre már több mint két évet várunk, és amely úgy néz ki, hogy a Microsoft tőkeinjekciójának köszönhetően exkluzivitás jogot szerzett magának Xboxra, ami a legjobb esetben is azt jelenti, hogy a Bungie által fejlesztett First Person Shooterrel PC-n legkorábban az Xboxos megjelenést követő hatodik hónapban találkozhatunk... vagy soha :(!

A Halo bemutatója idén is lélegzetállító volt annak ellenére, hogy grafikus motorja már korántsem olyan impresszív, mint tavaly ilyenkor. A már 99%-ban kész játék semmihez sem fogható játékélményével és csodálatos mesterséges intelligenciájával azonnal levett a lábamról. Az AI ésszerűen kommandírozta csapattagjaink mozgását, akik összehangoltan, egymást fedezve kerültek egyre közelebb az idegenek főhadiszállásához. Végre magam is kipróbálhattam a játékban szereplő dzsipet (amelyben az ígéretektől eltérően csak sofőrként tevékenykedtem), amelynek vezetése a fizikai modellnek köszönhetően felemelő volt. A már említett modell nemcsak a járművekre, hanem Halo egész világára jellemző, a gránát okozta detonációt követően a roppant mulatságos alienek röppályája is igazodott Newton bácsi elméleteihez. Az idegenek bázisán újabb meglepetés ért, mivel ez ideig számomra elképzelhetetlen volt, hogy FPS-t egér nélkül irányítsak. A Bungie programozói azonban e téren is jelesre vizsgáztak (állításuk szerint majdnem 1 év kellett hozzá, hogy átírják a játékot kontrollerre), és csak itt-ott mérgelődtem a szokatlan irányításból adódó bosszantó bugokon. Mindent összegezve a Halo képi világában, AI-jában, játszhatóság és level design tekintetében a legjobb konzolos FPS lesz annak ellenére, hogy az Xbox képességeit még közel sem volt képes kiaknázni. Reméljük, hamarosan PC-n is tesztelhetjük.

ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE

A platformjátékok legcsúnyább sztárja, Abe ismét közöttünk. A kizárólag Xboxra készített játék a show legjobb platformjaként üdvözült kategóriájában. A vezető designer által tartott bemutató alkalmával végre lehullt a lepel Oddworld világáról. A Munch's Oddyseeben Munch-ot és Abe-et irányítva kell számtalan logikai feladatot megoldani, melyek teljesítéséhez ki kell használnunk a karakterek sajátos adottságait. Abe-et kommunikációs képességei lehetővé teszik csapatok toborzására és feladatok kiadására, Munch genetikailag alkalmatlan a járásra, ezért tolókocsiban közlekedve rója a kilométereket, és igazán csak a tavakban és folyókban érzi otthon magát. Oddworld világa az utolsó poligonig részletesen kidolgozott. A karakterek az utolsó ujjpercig meg lettek animálva, a talajon láthatjuk a felettünk úszó felhők árnyékát, a nap fénye megtörik a víztük-

rön, s történik mindez úgy, hogy a frame rate több mint 50 karakter kirajzolása esetén sem esik 30 képkocka alá.

BLOODWAKE

A Bloodwake tulajdonképpen nem más, mint egy egyszerű motorcsónakverseny, amelyikben egyedül (25 küldetés), vagy barátainkkal (osztott képernyőn)

deathmatch, kooperatív, vagy team deathmatch formájában száguldozhatunk a változatosabbnál változatosabb folyószakaszokon. Gondolom, ez eddig nem tűnik túl bíztatónak, de ha azt mondom, hogy a víz fizikáját másfél éven keresztül kódolták, a dolgok azonnal más megvilágításba kerülnek. A Bloodwake kipróbálása után még az akciójátékok iránt közömbösséget mutató Mocsyt is alig lehetett elrángatni az Xbox elől. A BW fizikájának, fegyverarzenáljának és a soha eddig nem látott hullámzó víz effektusának köszönhetően őrületes hangulat lett úrrá a standon, ahol játékról játékra adtuk egymás kezébe a kontrollert. Lehet, hogy többen megköveznek, de be kell vallanom, hogy ez volt az egyetlen játék, amellyel a kiállítás mindhárom napján játszottam... sorry:)!

FUZION FRENZY

Számomra a konzol mindig is a felhőtlen játékot jelentette, sose felejtem el, amikor kb. 10 évvel ezelőtt csapatostul megrohamoztuk az egyik barátom lakását, ahonnan a Mario Kartnak köszönhetően két napig ki se lehetett robbantani minket. Valószínűleg ez a sors vár azokra is, akik az Xboxuk mellé megvásárolják a Fuzion Frenzy című játékot. A FF nem más, mint egy 45 minijátékot tartalmazó társasjáték, amelyik lehetőséget nyújt arra, hogy egy gépen négyen küzdjenek a hőn áhított első hely megszerzéséért. A minijátékok egytől egyig telitalálatnak bizonyultak, a szokásos lökdösődő és Tron-szerű programok mellett egy-két logikai pálya is helyet kapott, így azok is jól fogják érezni magukat, akik nem mozognak otthonosan az arcade-ok világában.

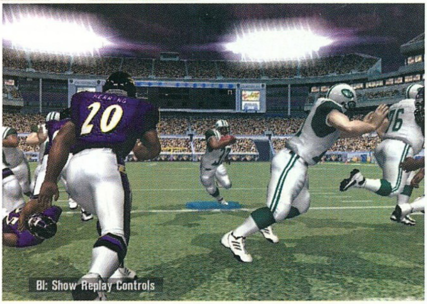
PROJECT GOTHAM RACING

A Project Gotham Racing az Xbox válasza a Sony nagysikerű Gran Turismójára azzal az apró

különbséggel, hogy a Bizarre Creation programozói inkább az arcade stílus felé hajlottak. A PGR ennek ellenére félelmetesre sikerült. A játék grafikája messze lekörözi riválisát, mivel ebben csak maga az autó több mint 16000 poligonból állt (a Gran Turismóban ez a szám kb. 5000), nem beszélve arról, hogy autónk az ütközések hatására roncsolódik is. Ugyancsak említésre érdemes, hogy az autó karosszériáján minden tükröződik, csakúgy, mint az eső áztatta aszfalton. A kizárólagos Xbox produkció idén novemberben a boltok polcaira kerül, az európai megjelenésre azonban jövő májusig várni kell.

CEL DAMAGE

Gondolom, sokan emlékeznek az Amigás idők nagy slágerére, a Super Carsra, vagy a Super Nintendo Mario Kartjára. A Cel Damage tulajdonképpen nem más, mint e két legenda 2001-es reinkarnációja azzal az apró különbséggel, hogy a készítők az egészet rajzfilmszerű grafikával öntötték nyakon. A 8 játékos számára otthont adó arénák tényleg úgy néznek ki, mintha kiugrottak volna a Cartoon Network Johnny Bravo epizódjaiból, ám ennek ellenére minden elemében poligon tudott maradni. Remélem, a képekből kiderül, hogy nem mindennapi versengéssel lesz dolga annak, aki úgy dönt, hogy az Xbox mellett teszi le a voksot. A Cel Damage arénái és fegyverarzenálja példaértékű, az autóra szerelhető körfűrésztől kezdve, a hatalmas fakalapácson keresztül egészen a fagyasztó szuperfegyverig minden megtalálható a játékban. Fontos megjegyezni, hogy az aréna pályaelemei nem statikusak, és szinte minden egyes részlete ripityára törhető. Kötelező darab mindenkinek, aki szeretné magát a haverjaival órákon keresztül jól érezni... egyszóval mindenkinek!!!



JOHNNY DRAMA

Johnny Drama nem más, mint egy lerobbant mozisztár, akinek minden vágya, hogy titkos ügynök legyen, és megállítsa filmszerepeinek legnagyobb ellenségét, Dr. Bumbershootot. Ehhez természetesen segítségre van szüksége, amit személyünkben meg is talál. A 60-as évek kémfilmjeire alapozott harmadik személyű akciójáték a Cel Damage-hez hasonlóan rajzfilmszerű stílusban készült, amit ügyesen ötvöztek a képregények képi világával. A játékban a szokásos Lara Croftos fejtörőket, a kipróbálható járműveket (amelyek közül az egyik egy valódi UFO), a Mortal Kombatos verekedési jeleneteket és a Thief epizódjaira emlékeztető lopakodási lehetőséget kombinálták. Azt gondolom, mondanom sem kell, hogy a készítők többjátékos opciókkal is ellátták portékájukat. A Johnny Drama Amerikában idén karácsonykor, nálunk valószínűleg jövő tavasszal kerül forgalomba.

NFL FEVER 2002

Az amerikai foci nálunk nem tartozik a legnépszerűbb sportok közé, s talán ennek is köszönhető, hogy az e sportágat feldolgozó játékprogramok a számítástechnikai lapok mostohagyermekeivé váltak... egészen mostanáig. A Microsoft színeiben versenyző NFL pillanatok alatt elvarázsolt minket (még Lilyt is, aki a látottak hatására száműzte szótárából a könnyűléptű tünde fogalmát, amelynek helyére a Touchdown szócska került :)). A pofonegyszerű irányításnak köszönhetően pillanatok alatt megszokhatjuk a játék kezelését, és a stratégiai parancsok kiadása után már indulhat is a mérkőzés. Az NFL grafikája lenyűgöző; a bemutató alatt az egyik újságíró viccesen megjegyezte, hogy itt a labda több poligonból áll, mint egy Quake III Arena pálya. A tökéletesen csontozott játékosok sisakjában tükröződő stadion, a bump mappinggolt labda és a játékosok gyűrődő meze új mércét állított fel a sportjátékok között: olyant, amilyenre még az Electronic Arts is büszke lehetne!

Sasa

PROJECT EGO

StartBox

Fejlesztő: Big Blue Box Studios
Kiadó: Microsoft
Megjelenés: 2002?
Web: www.bigbluebox.com

"Cserzett bőrű, sebhelyes arcú harcos áll a pipacsmező szélén, s tekintetével a messzi távolt fürkészi. Kócos haját szél tépi, izmos lábát fűszálak csiklandozzák, de ő nem veszi észre most a külvilágot, így nem látja a felé óvakodó, rajongó tekintetű kisfiút sem, aki már azóta követi, amióta belépett a falu kocsmájába. A varázslatos táj szépsége sem képes elnyomni az emlékeket, hisz oly sokszor ment le már a nap, mióta családját megtámadták...„

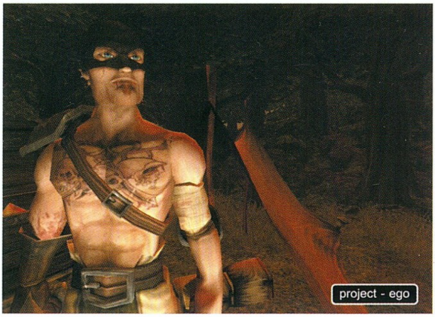
Gyanútlanul beültünk az „egyszerű" Xbox bemutatóra, ahol csak ámultunk, csodáltunk, döbbentünk. Aztán egyszer csak Peter Molyneux mosolyogva besétált a terembe, és bemutatta a szerepjátékot, melyet csupán azért dédelgetett mostanáig, mert nem volt meg a technikai háttér annak megvalósításához…

A játékfejlesztő géniusz elmondása szerint a Project Ego munkanéven futó RPG még a fejlesztés igen korai szakaszában van, hiszen csak egy éve készül (ennek megfelelően tilos volt fotózni és bármit rögzíteni az ott látottakból). Ettől függetlenül megmutatták egyszer a nagyközönség bizonyos rétegének az egyik Xbox bemutatón, illetve tartottak egy sajtótájékoztatót is az újságíróknak róla, nem véletlenül. Amíg néztünk és figyeltünk, úgy éreztem, mintha mindannyiunk megvalósult álmát látnám valóra válni, a szerepjátékot, melyben valóban egy emberöltőig irányíthatjuk karakterünket, s a történet csak akkor ér véget, mikor „hősünk" életének alkonyán meghal.

Peter saját bevallása szerint réges-régen, amikor a Wizardryval játszott, két fontos esemény történt életében. Először is elveszítette barátnőjét – az ő szavaival élve kedvese áldozat lett a játékok oltárán –, másodszor pedig e stílus rabja lett, egy dédelgetett álommal, mely arról szólt, milyen igazi szerepjátékot lenne jó készíteni…

A Project Ego történet kezdete cseppet sem lesz eredeti, valamilyen úton-módon elveszíted családodat, s az általad választott, mindössze tizenöt éves fiú vagy lány karakterrel el kell indulnod a világban, hogy beteljesítsd sorsodat, mely egyáltalán nem eleve elrendeltetett. Nem kell kiválasztanod, hogy hősöd harcos, tolvaj, vagy varázsló lesz, mert attól, ahogyan reagál, viselkedik a világban, s ahogy tanul majd, úgy alakul ki, mi az, amiben ő különleges. Így ha sokat gyakorol fegyverével, erősíti fizikumát, nagyszerű harcos lehet, míg ha a mágia megismerésére fordítja energiáit, akkor ebben az irányban fog fejlődni. Kettőskasztú így nem lehet, de P.M. elmondása szerint előfordulhat, hogy valaki az ifjú években félelmetes harcos, majd a kora előre haladtával inkább a varázslatok világa felé fordul, s nagy erejű mágussá válik.

Szerinte a játék legfontosabb tulajdonsága a flexibilitás, hiszen a karakter reagál a környezetére, amely szintén folyamatosan változik. Egyetlen sem NPC sem álldogál majd ugyanazon a helyen, éli a saját életét, s a te tetteidtől függ majd, hogy az évek múlásával egyáltalán emlékszik-e rád. Rajtad áll majd az is, hogy karaktered hősként vonulhat-e a falvakba, s tetteit legendák őrzik, vagy árnyak közt rejtőzve növeli hírnevét, mint rettegett gyilkos. Így az is előfordulhat, hogy karaktered valóságos rajongó-



táborra tesz szert, akik ha tehetik, követik őt, sőt, megpróbálják utánozni öltözködését is!

A fizikai megjelenés sem lesz állandó, hősöd testén megmaradnak a súlyosabb sebek hegei, kora előre haladtával megjelennek rajta a ráncok, haja esetleg kihullik, tetoválását holtáig viseli, izomzata teste edzettségének függvénye, s bőrének cserzettsége illetve sápadtsága is sokat elárulhat róla. Kinézetére, akárcsak tetteire, reagálnak majd az NPC-k, s mindezek alapján lassan kialakul karaktered hírneve is. Idővel azon sem fogsz csodálkozni, hogy a városka kocsmájából kiszűrődő dalban rólad énekelnek...

A mágiarendszerről semmi konkrétum nem hangzott el azon kívül, hogy rendkívüli és alaposan kidolgozott lesz. Ez pont nulla, és valljuk be, melyik fejlesztő mondana mást.

Amikor Peter Molyneux-t a multiplayer és az online játék lehetőségéről faggattuk, csupán azt mondta, vannak tervek, hogy esetleg legyen valami, de a program jelenlegi stádiumában úgy gondolják, valószínűleg nem lesz ilyen lehetőség. Kicsit meg is értem, hiszen ennek megoldása rengeteg gondot vetne fel. Gondoljatok csak bele, a Project Egóban nélküled is zajlik az élet, tehát amikor a mezőn virágot szedsz, majd ezt odaadod egy lánynak, s esetleg utána történik egy s más, szerelmetek gyümölcséből gyermek születhet, s te húsz év kalandozás után visszatérhetsz a családodhoz... Micsoda AI kell, hogy szimuláljon hosszú éveken át egy birodalmat! De vajon bírná-e, ha ezt többen tennék egyszerre paradoxonokat állítva fel...

Tételezzük fel, hogy csak egyjátékos mód lesz. Nem gond. Ám ott a halál kérdése, hiszen számodra a kaland a karakter életét követi. Nem kell megijedni, a csatákban elszenvedett vereség nem lesz végzetes, hősöd tisztes korban, megőszülve tér majd örök nyugovóra, bár életének nagyobb baklövései kihatnak majd rá, bizonyos „büntetést” vonva maguk után. Ezekről konkrétum még szintén nem hangzott el. Egy biztos, amikor a történet véget ér, kapsz egy históriás könyvet, melyben elolvashatod karaktered életének regéjét...

Biztos vagyok benne, hogy most rengeteg kérdés vetődik fel bennetek, melyekre sajnos még mi sem kaptunk választ. Talán még az az ígéret fontos, mely szerint nem kell számítanunk unalmas, véget nem érő vándorlásra. Ez a kijelentés persze újabb kérdéseket vet fel, mert ez ugye nem akciójáték lesz, tehát lehet arra sort keríteni, hogy a faleveleit hulató őszi erdőben sétáljunk békében, miközben semmi nem történik, legalábbis egy ideig.

Reméljük, hamarosan hallunk még a programról, és bár jelenleg kizárólag Xboxra ígérik, talán mégis készül PC változat is... Ha mégsem, kénytelenek leszünk beruházni ebbe az új generációs konzolba. :)

Lily
lily@vogel.hu

Amit leírtam, a kiállításon látottak és hallottak alapján készült. Mindezzel kicsit ellentmond az információ, miszerint Peter Molyneux „csak” a nevét és a Black & White motorját adta a programhoz, no meg némi ötletmagot, s a Project Ego egyébként nem az ő édesgyermeke. A szülőatya az 1999-ben alakult Big Blue Box Studios (Simon Carter, Dene Carter, Ian Lovett), az első fejlesztőcsapat, amelyik csatlakozott a Lionhead Studioshoz.

UNREAL CHAMPIONSHIP

StartBox

Fejlesztő: Digital Extremes
Kiadó: Infogrames
Megjelenés: 2002. I. negyedév
Web: www.unrealchampionship.com

Az E3 egyik nagy durranása az eddig titokban tartott Xboxos Unreal Championship volt. Ahogy ígértük, most első kézből olvashattok információkat a játékról és az engine legújabb fejlesztéseiről.

Az Unreal Championshipet Unreal Tournament 2-nek is nevezhették volna, és akkor mindenki rögtön tudná, melyik Unreal játékról is van szó. A lényeg ugyanaz lesz - különböző világokban kell megküzdenünk ellenfelekkel -, s ezen túl a megismert Unreal Tournamentes játékmódok is megmaradnak, illetve kibővülnek majd.

Az Unreal Championshipet egyelőre csak Xboxra jelentették be, de az Unreal megjelenése után néhány hónappal a készítők a PC verziót is kiadják. Egyelőre azt mondhatjuk, hogy tökéletesen futott Xboxon az új engine, amely jóval nagyobb poligonszámot enged meg, mint az elődjei. Ezen túl a játék irányítása nem volt olyan borzasztó az Xboxos kontrollerrel - sokkal jobban és könnyebben ment, mint ahogy azt előre elképzeltem. A billentyűzettámogatás csak a Microsofttól függ majd.

Az első, amit a bemutatón láthattunk, az engine újításai voltak. Ugye nem kell megismételnem az Unreal 2-ben leírtakat - az eddig is nagyon flexibilis Unreal engine mérföldeket javult. A legújabb Championship kódba „élő" particle rendszert helyeztek bele. Mi az az „élő" particle rendszer? Nos, a környezeti hatások kihatnak a füst és egyéb particle effektekre. Pl. a földről felszálló párában elfutó játékos megkavarja a ködöt a lába körül, vagy a sűrű füstön átlőtt rakéta nemcsak kondenzcsíkot húz, hanem a füst eddig háborítatlan formáját is megbontja - egy időre. A játékban gyönyörű és pontos árnyékok voltak - s ezen túlmenően az árnyék és fény játéka a füstön keresztül is áthatolt - hátborzongató hangulatot kölcsönözve neki.

Az Unreal Tournament fegyverarzenálja nagyjából megmarad, de még több időt fordítanak a kevésbé használt fegyverek „kiegyensúlyozására", használhatóbbá tételére (bár mindenki egységes véleménye, hogy minden idők legjobb, legélvezetesebb fegyverarzenálja az UT-ben volt). Az UT-játékosok egyik kedvence volt a Shock Rifle combo - a fegyver ügyes használatával (együttes alternatív és rendes lövés) félelmetes pusztítást lehetett véghezvinni, de ez nem minden esetben és helyszínen volt kivitelezhető, továbbá komoly gyakorlás kellett az elsajátításához. Ez a fegyverek jobb kihasználhatóságához és flexibilitásához vezetett - ilyen ötletek emelték az Unreal Tournamentet a többi játék fölé. Mindezeket az ötleteket megtartják, és tovább bővítik: pl. a pulse gun esetében több játékos is összekapcsolhatja a fegyvereit a még nagyobb tűzerő érdekében, megháromszorozva azt. Ez az ötlet a csapatmunkát ösztönzi majd, és a multiplayeres csapatok valószínűleg nagyon sok jó stratégiát fognak kitalálni.

Az Unreal Tournament legelőször a változatosságával lepte meg a játékosokat - kb. 5 deathmatch pályát végigjátszva megnyílt a CTF opció, majd ezekből is teljesítve a Domination és Assault mód is elérhetővé vált. Habár ezek a játékok egyjátékos módban élvezetesek voltak, multiplayerben a CTF és a hagyományos DM (TDM, LMS is) maradt hosszú életű. Éppen ezért a készítők a DOM (domination) új változatát rakják bele a játékba, ami egyszerű ötlet, de annál hatásosabb - már nem csak a „kontrolpontok" elfoglalása lesz a célunk, hanem a megtartásuk IS. A csapatod csak akkor kap pontot, ha mindkét kontrolpontot az ellenőrzése alá vonta, és 10 másodpercig megtartotta. Természetesen, ha az ellenfeled foglalta el mindkét pontot, akkor hangos visszaszámlálás indul (ezt mindenki hallja), amíg meg kell tartani a helyszíneket. Ha sikerül, akkor CTF pontozás szerint 5 pont jár a győztes csapatnak.

A Championship sokkal nagyobb területeket ölel fel, mint az UT. Éppen ezért járműveket is adnak a játékosaink alá - bármikor felugorhatunk, ill. leugorhatunk róluk. Ezek a járművek kellemes színt visznek a játékba, ugyanis lesznek olyan siklók is, amelyek két játékossal lesznek hatásosak: egyik vezet, a másik pedig géppuskázik a lőtoronyból.

Az Xboxon osztott képernyőn is játszhatjuk a játékot (négyen), de a multiplayer játékokban nem lesz ritka a 32 játékos sem! A Championship Xboxos megjelenése is 2002 I. negyedévére tehető, és egyelőre a PC verzió megjelenését legalább fél évvel az Unreal 2 utánra tervezik.

Masell

ETHERLORDS

StartBox

Fejlesztő: Nival Entertainment
Kiadó: Fishtank Interactive
Megjelenés: 2002?
Web: www.nival.com

A Fishtank Interactive nem túl hivalkodó standján rendkívül szép és ötletes játékot láttam: az Etherlordsot. Az orosz illetőségű Nival Entertainment programja igazából a Heroes Of Might and Magic és a Magic The Gathering legjobb részeit ötvözi egy elbűvölő játékban.

Első pillantásra már a játéktér is sokkal szebb, mint a Heroes Of Might and Magic III-ban - s egy gombnyomásra világossá válik, hogy ez a szép új világ 3D-s környezet -: a térképet forgatni, zoomolni lehet, így ki-ki beállíthatja a maga kedvenc nézetét. A játékmenet az Etherlordsban is két fő részre osztható - a térképen kalandozhatunk csakúgy, mint a Heroesban, csakhogy ezúttal varázstárgyak helyett varázslatok erősíthetik a hőseinket (igen, igen, a hőseinket). A térképen vannak fix helyeken állomásozó szörnyek, ezek gyakran átjárókat, vagy kincseket védenek, vagy csak úgy önmagukban gonoszak.

A csata egy új képernyőre visz el bennünket, ahol a hősünk az ellenféllel küzd meg. Mivel a játék körökre van osztva, az ellenfelek egymás után sütik el a varázslataikat, a hősök (vagy parancsnokok) nem vesznek részt a csatában, de lényeket idézhetnek meg, majd ezekkel harcolhatnak is. A támadás és védekezés (no meg a lények megidézése) is nagyjából a Magic The Gathering c. gyűjtögetős kártyajáték alapjain nyugszik, sőt, ebben a verzióban a lényeknek még különleges képességei is vannak, amelyeket TAP (forgat) paranccsal aktiválhatunk. A csaták látványosak voltak, és az, hogy körönként mennyit tudtunk idézni, azt a mannamennyiségünk határozta meg. A célunk a harcban az ellenfél mágus elpusztítása, ezért kíváncsian várjuk, hogy az AI mennyire lesz jó a védekezés/támadás területén (a kint bemutatott programban már igen jó volt).

Az Etherlordsban négy mágikus faj lesz, és két különböző hadjáratot játszhatunk majd végig. Mindegyik fajnak lesznek sajátos varázslatai (összesen 300 különböző varázslatból csemegézhetünk), és 64 hősnek a szintjeit emelhetjük a csaták során. Minden egyes hősünknek lesz különleges képessége, amelyik egyedi lesz, és fejlődünk vele a játék folyamán. A csatarendszert megváltoztatják, hogy dinamikusabb legyen interneten keresztül (sajnos ennél többet nem voltak hajlandók elárulni róla). A szörnyetegek számával is elégedettek lehetünk - vagy 120 féle lényt idézhetünk meg, amelyeket nagyon részletesen modelleztek le és animáltak meg.

A világban hét gyűjtendő nyersanyag lesz, amelyek más és más szerepet játszanak a fajoktól függően. Ezen túl a nyolcadik nyersanyag, az Ether, amely a világot fenntartja, mindig azonos mennyiségű lesz a nap elején, függetlenül attól, hogy elhasználtad-e, vagy sem.

Szerencsére a lények nem mindegyike lesz ellenséges, tőlünk függ majd, hogy mennyi szövetségesre lelünk, illetve tudunk-e jó üzletet kötni egyikkel-másikkal. A varázslataink nemcsak a megidézéshez szükséges varázserőnktől fognak függeni, hanem a rúnáktól is, amelyek elhasználódnak egy-egy sikeres megidézés során. Így a készítők nem engedik, hogy ész nélkül pufogtassuk el a varázslatainkat. Az egyik leggyakrabban hangoztatott jó tanács a készítőktől az volt, hogy meg kell találnunk a megfelelő varázslatkombinációkat, amelyek majd erősítik egymást, és a fajunk is maximálisan ki tudja használni. Szóval amint az a fentiekből is kiderült, az Etherlordsba minden olyan fűszert betettek, amelyik a jó játékok ismérve - most már csak a Nival Entertainmenten múlik, mennyire lesz fogyasztható. Az E3-as kóstoló kiállta a próbát, bár nem eredeti ötlet alapján, de a régi jó receptek szerint készült, és a játékosok örömmel vethetik majd bele magukat az Etherlords világába. Reméljük, a programozók és a grafikusok ugyanolyan gondossággal fejezik be a játékot, mint ahogyan eddig fejlesztették.

Masell

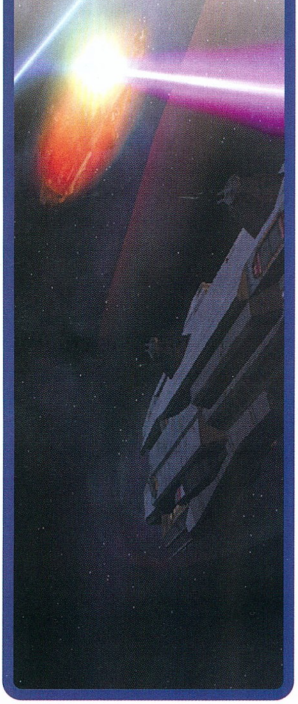
IMPERIUM GALACTICA III

StartBox

Kiadó: CDV
Fejlesztő: Philos Labs
Megjelenés: 2001 vége
Web: www.philoslabs.com

Volt egy olyan hír az E3 forgatagában, mely a visszhangok alapján szinte fel sem tűnt a nemzetközi sajtónak. Nekik az Imperium Galactica nem annyira szívügy, mint nekünk, magyaroknak. Mi azonnal felfigyeltünk a sajtóközleményre, melyben bejelentették, készül az Imperium Galactica III: Genesis, melyet a CDV jelentet meg még az idén. A hír kettős meglepetésként hatott ránk, hiszen mint kiderült, kis hazánkban lassan már egy éve dolgoznak a nagysikerű magyar stratégia folytatásán, ám ez alkalommal nem a Digital Reality műhelyében, hanem a Philos Labsnál.

Természetesen inkább hazai környezetben kerestük fel a fejlesztőket, ezért 2001. június 6-án ellátogattunk a Philoshoz, hogy beszéljünk Hanula Zsolttal és Nyulászi Zsolttal, a Genesis vezető tervezőivel.



- Mint tudjuk, nem ti készítettétek az Imperium Galactica első két részét, ezért azonnal felvetődik számos kérdés ezzel kapcsolatban. Folytatja-e a harmadik rész a játék történetét, és annak megkezdett hagyományait?

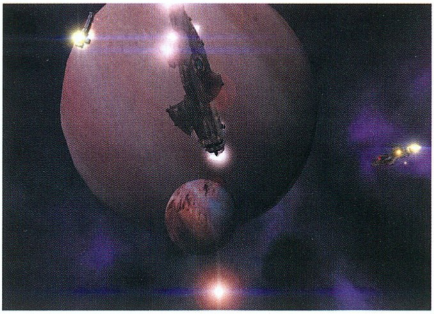
A történetet nem, a hagyományokat inkább. A Genesis, mint ahogy a neve is sugallja, visszatér az előzményekhez, ezért az eddig megjelent programok előtti időszakban játszódik. Úgy gondoltuk, sok mindent megváltoztatunk, hiszen a kor követelményei már mást várnak el a sci-fi stratégiáktól, mint néhány évvel ezelőtt, és erősen törekedünk arra is, hogy ne egy kifényezett, „IG 2 deluxe"-öt készítsünk, hanem igazi folytatást, amelyik táplálkozik az elődökből, de tovább is lép. Ráadásul mi a hangsúlyt a science-fictionre tennénk, ami az IG3 esetében jóval többet jelent, mint űrkörnyezetben játszódó stratégiai játékot.

- Hmm, sokat sejtető kijelentés. Pár szóban kifejtenétek ezt bővebben?

Természetesen, bár a történetet nagy gonddal dolgoztuk ki, és nem szeretnénk lelőni a poént. A közeljövőben járunk, amikor a mamutvállalatok keresik azokat a lehetőségeket, melyekkel vetélytársaik elé kerülhetnek. Az egyik ilyen cég alkalmazottjaként kell elrepülnöd, hogy kiderítsd, mi történt egy bizonyos kutató támaszponton. A helyszínre érve megtudod, hogy a titkos kísérleteket folytató bázis tudósai idegen fajjal kerültek kapcsolatba, s ez a vesztüket okozta. A céged érdekeit, majd később az egész emberiséget képviselve magadnak kell folytatnod a kutatásokat, ki kell építened egy bázist, majd elindulni felfedezni a világűrt, hogy új fajokat, s tőlük ellesett technikákat fedezhess fel. Hamarosan kiderül, mily népes is a világegyetem, s fajai közül az ember ijesztően vakmerő, pusztító és törekvő, veszélyes, mégis reményt adó egyed a többiek szemében, aki eszköz lehet a nagy „Gonosz" elleni küzdelemben.

- Úgy látom, a sztori érdekes filozófiai vonatkozásokat is rejt majd, de nem faggatlak tovább benneteket, hisz nem csupán a történet adja a stratégiai játékok lényegét. Hova helyeztétek a hangsúlyokat a játékmenetben, lesz-e jelentős változás?

Igen, nagyon sok mindent megváltoztattunk mind a kivitelezésben, mind a tartalomban. A programhoz vadonatúj motor készült, és átalakítottuk a menedzsmentet is. Úgy gondoltuk, nem veszünk el a felesleges részletekben. Így például lesz lehetőséged kolonizálni a bolygókat, de a konkrét felszíni objektumok kiépítése már nem a te gondod. Míg te kalandozol az űrben, számodra másként telik az idő, s eközben a háttérbázisokon folynak a kutatások vagy éppen az általad kért űrhajók gyártása. A játékmenetben a hangsúly azon van tehát, hogy a számodra fontos dolgokkal foglalkozhass az AI-ra hagyva a részleteket. Nem is a hajók mennyiségén lesz a hangsúly, fontosabb lesz az, hogy átgondolt, jól felszerelt flottát állíts össze, mely képes a hatékony felfedezésre, vagy ha kell, a hódításra. Ha mondanom kellene valami hasonló játékot, akkor a



Genesis a Homeworld és az X-COM irányába viszi el az Imperium Galactica játékstílusát.

- Cél-e a csatákkal való hódítás vagy elképzelhető más is?

A programban fontos szerepet kap a diplomácia, amely ez alkalommal nem merül majd ki a semlegesség, a szövetséges illetve az ellenség lehetőségek egyikének kiválasztásában. A diplomáciai részt még most dolgozzuk ki, de már elmondhatjuk, hogy csaknem minden idegen fajjal először kommunikáció útján érintkezel, és addigi tetteidtől (hírnevedtől) vagy az akkori reakciódtól függ majd, hogyan alakul a közeljövő.

- Ahogy mutatjátok az irányítási lehetőségeket, felmerül bennem a kérdés, lesz-e lehetőség a játékmenet lassítására vagy a körökre osztásra.

Igen, természetesen. Ez szükséges is, mivel már néhány hajó egyidejű kontrollálása sem egyszerű, s egy hét-nyolctagú flottát valós időben már csak igen rutinos játékos irányíthatna real-time módban. Ezért bármikor megállíthatod a játékot, és kiadhatod az egyes utasításokat mindenkinek. Így van időd mindent alaposan átgondolni, s reagálni az ellenfél lépéseire is. Erre szükség is lesz, mert az AI igen fejlett, kicsit túl okos is, jelenleg éppen butítjuk, mert rommá ver mindenkit, beleértve a fejlesztőit is. :)

- Az AI-ról jutott eszembe, hogy az Imperium Galactica epizódjaiban eddig mindig volt több nehézségi szint. Így lesz-e ez most is?

Igen, a játékosok kb. háromnégy nehézségi fokozat közül választhatnak majd, és ez nemcsak annyiban fog jelentkezni, hogy az ellenség nagyobb erőkkel vonul fel ellenünk, vagy gyorsabban termel, hanem az AI ténylegesen okosabb/butább lesz.

- Mindezt átgondolva és a látottak alapján a hangsúly a hadiflották irányításán lesz. Ez igaz?

Ezt így nem mondanánk, de az űrhajók és azok csatái mindenképpen nagy szerepet kapnak a játékban. Azért foglalkozunk most evvel ennyit, mert programnak ezt a részét tudjuk most nektek bemutatni. Büszkék vagyunk arra, hogy az egyedien felszerelt járművek mennyire változatosak lehetnek, s minden új szerkezet grafikusan is megjelenik majd a hajótesten. Az idegen fajoktól ellesett technológiai újítások biztosítják majd fejlődésedet, s azt, hogy képes legyél teljesíteni az újabb küldetéseket. Mindehhez szükséged lesz a jól kiépített hátországra, ahol először analizálják a zsákmányolt, technikai előrelépésre alkalmat adó tárgyakat, majd tudósaid nekilátnak a bennük rejlő lehetőségek kifejlesztésének. Eztán jöhet a modellezés, majd a kipróbált eszközök megépítése és felhasználása. Természetesen, mint már mondtuk, nem kell minden apró részletet neked felügyelned, te csak kiadod az utasításokat, és embereid tudják majd a dolgukat...

- Mindezek kapcsán azonnal felvetődik még egy fontos kérdés: készül-e multiplayer verzió?

Egyelőre nem. Terveink szerint a multiplayer játék kiegészítőként jelenik meg, bár ha belefér az igen szoros határidőket szabó fejlesztési időbe, akkor készítünk olyan módot, melyben két játékos egymással kooperálva oldhatja meg a feladatokat.

- Wow, ez jól hangzik, de szerintetek a multiplayer hiányában a program leköti-e majd a játékosokat hosszú távon?

Biztosak vagyunk benne, hogy igen. Ha a kampányt nézzük, a tiszta játékidő legalább 20 óra, ám ez valójában csupán gyors száguldás lenne küldetésről küldetésre. A programban hat idegen fajt fedezhetsz majd fel. Ha úgy tetszik, összpontosíthatsz egyikük teljes megismerésére, vagy megpróbálhatod mindegyiküktől ellesni a számodra érdekes technológiákat... Úgy tervezzük, a harmadik-negyedik végigjátszás során a játékos még mindig garantáltan találkozni fog olyan dolgokkal, helyzetekkel, amelyeket addig nem láthatott.

- Végül egy fontos kérdés, készül-e a programból magyar verzió?

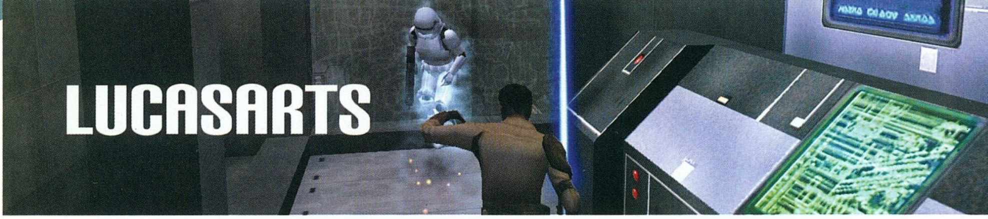
Természetesen igen, feltétlenül folytatni szeretnénk azt a hagyományt, hogy az Imperium Galactica epizódjai a hazai piacon az anyanyelvünkön jelennek meg.

- Köszönöm az interjút és a látványos bemutatót!

<Folytatjuk! >

Lily
lily@vogel.hu

U. i.: Kérlek benneteket, ne habozzatok, tegyétek fel kérdéseiteket a készülő programmal kapcsolatban, s küldjétek el levélben nekünk.



LUCASARTS

MERRE TOVÁBB, LUCASARTS?

Az utóbbi két évben a LucasArts által kiadott játékok színvonala bizony hagyott némi kívánnivalót maga után. Az 1999-ben megjelent X-Wing Alliance óta alig akadt olyan címük, melyre igazán büszkék lehettek volna. A LucasArts PR-osai szerint ez annak volt köszönhető, hogy a cég olyan játékokat kezdett fejleszteni, melyek a nagyközönség igényeit elégítették ki inkább. Ennek a politikának köszönhetjük az Episode 1-re épülő programokat, melyek láttán a hardcore játékosok bizony igencsak elhúzták a szájukat. A sorozatos bukások végre felnyitották a cég vezetőinek szemét, s az idei E3-on nyíltan hangoztatták, hogy visszatérnek a régi hagyományokhoz. Úgy tűnik, ezentúl nem ragaszkodnak ahhoz a kijelentésükhöz sem, mely szerint mellőzik az eredeti trilógiára épülő játékokat. Erre nagyszerű példa a Jedi Outcast és a Star Wars: Galactic Battlegrounds. Nem tudom, ki hogy van vele, de nekem bizony hiányoztak a jó öreg birodalmi rohamosztagosok és a TIE vadászok. A LucasArts az idei E3-on is a hagyományokhoz híven, zárt ajtók mögött mutatta be a fejlesztéseit.

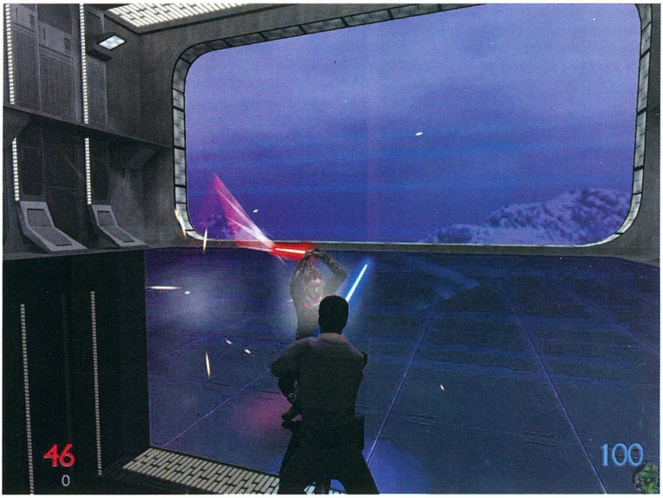
STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS

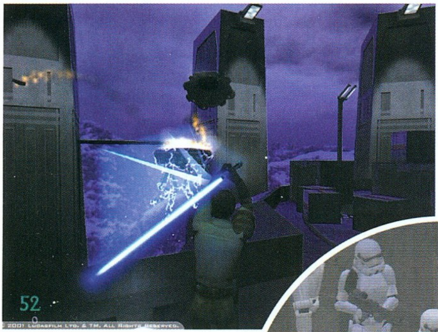
Elsőként a Star Wars: Galactic Battlegroundsot vettük górcső alá, hiszen nagyon ki voltunk már éhezve egy igazi Csillagok Háborúja stratégiára. Azt gondolom, mindenki tudja már, hogy a LucasArts megvette az Age of Empires 2 által használt grafikai motort. Azt viszont már jóval kevesebben, hogy az Ensemble Studios nem vesz aktívan részt a fejlesztésben, az teljes egészében a LucasArtsra tartozik (ez nem jelenti azt, hogy ne adnának tanácsokat). A játékban hat hadjáratban vehetünk részt (minden civilizáció külön kampányt kapott), az Episode 1 eseményeitől egészen a klasszikus trilógia befejező darabjáig (a második Death Star megsemmisítése). A fejlesztők ügyeltek arra, hogy a különböző korok ne keveredjenek össze, így nem fordulhat elő az a képtelen helyzet, hogy a Naboo palotaőrség összetűzésbe kerül a birodalmi rohamgárdistákkal (kivéve persze a többjátékos üzemmódot). Több mint 300 különböző egység kapott helyet a játékban. Minden civilizáció egyedi egységekkel száll harcba, s mindenkinek lesz különleges képességekkel ellátott karaktere. Ilyen a lázadók szövetségének a Jedi lovagja, mely az egyik legerősebb harcos, s ráadásul az Erő birtokában szinte bárkit képes maga mellé állítani. A sci-fi jellegből adódóan nem maradhattak ki a vadászgépek sem. A csaták különböző technikai korokon keresztül folynak, s ezek a szintek határozzák meg, milyen típusú vadászgépekkel szállhatunk harcba. Ismét csak a Lázadókat tudom felhozni példának, a korai időkben még csak Z-95 Headhunterekkel repkedhetnek, majd szépen sorba jön a többi vadászgép, míg végül kifejlesztik az X-Winget.

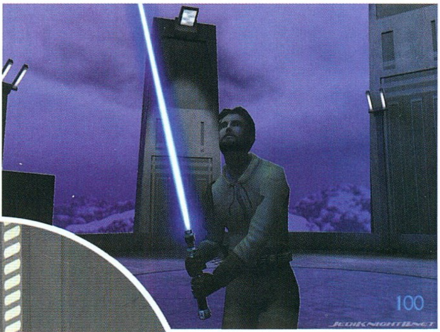
A Battlegrounds kinézete kicsit elhalványul a Z: Steel Soldiers vagy a Warcraft 3 elképesztő 3D-s motorja mellett, de ne legyünk telhetetlenek, a Force Commandert mérföldekkel előzi meg. A jól bevált motort és a LucasArtsos fejlesztők szakértelmét egyesítve remek 2D-s stratégia játék kerülhet november végén a boltokba.

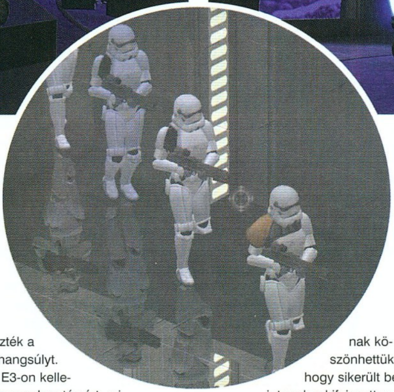
JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST

A legnagyobb érdeklődés az új Jedi Knightra, vagyis a Jedi Outcastra irányult. Szinte nem volt olyan perc, amikor ne állt volna valaki a monitor előtt. A Quake 3 motorra épülő játék elképesztően jól néz ki, habár a fejlesztések még csak február eleje óta folynak. Az FPS-ekben jártas Raven segédkezik a folytatás elkészítésében, s ahogy láttuk, nem eredménytelenül. Megduplázták a Quake 3 által használt poligonszámot, s ráadásul még a Soldier of Fortune 2-ben debütáló GHOUL 2 technikát is alkalmazták az Outcastban. A főszereplő ismét Kyle Katarn lesz, aki megint csak kénytelen fénykardot ragadni, mert a gonosz erők újra támadásba lendültek. A program vitathatatlanul leglátványosabb része a fénykarddal való küzdelem. A Jedi Knighthoz hasonlóan a játék automatikusan átkapcsol harmadik nézetre, amint bekapcsoljuk a lézerkardot. Aki idegenkedik ettől a nézettől, annak lehetősége lesz visszakapcsolni első nézetre, de így sokkal nehezebb lesz a harc a szablyával. Új mozdulat a fénykard eldobása, ami az egyik leg-









erősebb támadási formánk (a kard a célpont elérése után automatikusan visszatér a kezünkbe). Nem maradhattak ki persze az Erő által biztosított trükkök sem. A jó és a sötét oldaléi egyaránt megtalálhatók az arzenálunkban. Határozottan látványos, amint a szerencsétlen rohamosztagosokat egy jól irányzott erőlökéssel az aknába taszítjuk, vagy amint a villám beburkolja a páncéljukat. Menet közben társakat is szerezhetünk magunknak, ők még a fénykardpárbajokba is besegítenek.

Annak ellenére, hogy még csak négy hónap telt el a fejlesztés kezdete óta, a játék ígéretesnek tűnik. Sajnos az idei megjelenésről le kell mondanunk, de ha minden jól megy, akkor jövő májusban már a kezünk közé vehetjük a LucasArts következő nagy dobását.

STAR WARS: STARFIGHTER

Március végén a Playstation 2 tulajdonosok újabb Star Wars akciójátékkal lettek gazdagabbak. A Starfighter az Episode 1-re épülő arcade-akció, melyben földi és űrküldetéseket repülhetünk. Kicsit hasonlít a Battle for Naboo-hoz, azzal a különbséggel, hogy ebben a grafikai motor kidolgozására helyezték a fő hangsúlyt.

Az E3-on kellemes meglepetés ért, mivel bemutatták a Starfighter PC-s (és persze Xbox) változatát. Grafikailag sokkal jobban nézett ki, mint PS 2-n, azok a zavaró recék teljesen eltűntek. Az irányítás kiegészült a botkormánnyal és az egérrel, így azok is élvezhetik, akik idegenkednek a gamepadektől. Ha minden igaz, akkor már ősszel szembeszállhatunk a gonosz Trade Federationnel.

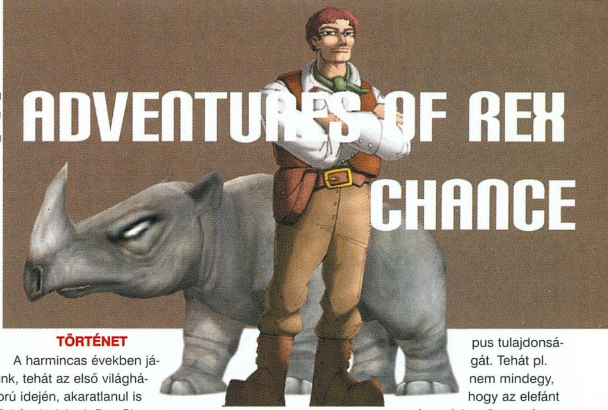
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Ez a project annyira titkos volt a kiállításon, hogy még a zárt LucasArts standon sem mutattak be belőle semmit. Egyedül a Bioware-rel való jó kapcsolatunknak köszönhettük, hogy sikerült bejutnunk a kifejezetten újságíróknak szóló prezentációra, ahol végre megnézhettük az új Star Wars RPG-t. Az igazat megvallva nekem kicsit csalódás volt, hiszen a lényegi részekről (karakterfejlődés, tapasztalati pontrendszer, NPC-k, fegyverek) nem sok minden hangzott el. A bemutató inkább a grafikai részekre helyezte a fő hangsúlyt. A játék által használt engine engem leginkább a Tornra emlékeztetett, úgy látszik, a Baldur's Gate 2 Infinite motorja már nem állta meg a helyét. A Knights of the Old Republic több ezer évvel az Episode 1 eseményei előtt játszódik. A Jedik a virágkorukat élik, s úgy tűnik, a Sith-eknek sem kell még rejtőzködniük. Erre leginkább a sith trooperek utalnak, akik valamiféle rendfenntartó szerepet töltenek be abban a korban. A fejlesztők a Tatooine bolygót mutatták be, ahol a főszereplő bolyongott. Ennek kinézete nem nagyon fogott meg, de nem szabad elfelejtenünk, hogy a játék még csak a fejlesztés kezdeti szakaszában leledzik. A bemutató alatt nem lehetett fényképeket készíteni, s a kapott sajtóanyagban sem volt róla semmi (ezért is nem közlünk képet a játékból). A megjelenésről egyelőre semmi, 2002 telén ismét visszatérünk a kérdésre.

Nem hagyhatom szó nélkül az Xboxra készülő Obi-Want. Amikor ősszel bejelentették, hogy törlik a PC-s változatot, bizony nagyon nagy felzúdulást váltott ki a PC-s társadalomból. Most viszont egyenesen örülök neki, hiszen véleményem szerint ez volt a kiállítás legrosszabb Xbox címe. Bevallom, őszintén örülök, hogy a LucasArts visszatérni látszik a gyökereihez, már csak egy jó űrszimulátor kellene, s a boldogságom teljes lenne. Apropó, nem tudja véletlenül valaki, hogy mivel foglalkozik mostanában a Totally Games?

Mocsy
mocsy@vogel.hu

SIGMA: THE ADVENTURES OF REX CHANCE



Fejlesztő: Relic Entertainment Inc.
Kiadó: Microsoft
Megjelenés: 2002.
Web: www.microsoft.com

Bár tagadhatatlanul az Xbox uralta a teret a Microsoft standján, mégis bőven volt min ámulni a PC tulajdonosoknak is. A PC sarok egyik gyöngyszeme volt a Relic Entertainment készülő programja, a Sigma. Az 1997-ben alakult fejlesztőcsapat első munkája a Homeworld volt, amely 1999-ben több díjat is elnyert, nem véletlenül. Most kiderült, a stratégia mesterei nem ültek babérjaikon, s nem is az űrben kalandoztak tovább, hanem valami új, eredeti ötlettel álltak elő...

TÖRTÉNET

A harmincas években járunk, tehát az első világháború idején, akaratlanul is hősként indulunk Rex Chance szerepében, amikor a Csendes óceán egyik déli szigetén hajótörést szenvedünk, ráadásul meg kell keresnünk egy eltűnt kutatónőt is. Hamarosan kiderül, egy őrült tudós kis birodalmában landoltunk, aki titkos genetikai kísérleteit rejtegette itt. Ha meg akarjuk találni Lucyt, saját fegyverét kell ellene fordítanunk.

Kedves történet, nem túl eredeti, de szerencsére ez nem kalandjáték, és még csak nem is gyenge (vagy erős) SimLife utánzat. Az eredetiséget tehát a tartalomban kell keresni.

TARTALOM

James McDaniel eddig a leglelkesebb fejlesztő, akivel valaha is beszéltem. A bemutató alatt arcán ragyogott a mosoly, és már kreálta is előttem az általam kiválasztott elefánt-gepárd-kaméleon-gorilla lény különös mutációját. A Sigmában ugyanis különleges génsebészet eredményeként csaknem hatvan állatfaj tulajdonságait ötvözhetjük tetszésünk szerint (egyedenként legfeljebb négyet) egyedülálló és különleges képességekkel bíró sereget hozva így létre. Mielőtt számolni kezdenétek a lehetséges kombinációkat, szólok, hogy az egyes lényeket közel hetven tulajdonság határozza meg (melyeket az AI intelligensen szabályoz), így a kombinációk száma döbbenetesen sok. Természetesen vannak bizonyos fajspecifikus jegyek (pl. mérgező érintés, repülési képesség, döfés, elektromos támadás, vízköpés, eszközhasználat stb.), melyek alapján érdemes választani, s emellett nem mellékes az sem, hogy a lényünk mely részére helyezzük az adott típus tulajdonságát. Tehát pl. nem mindegy, hogy az elefánt rész a fej, a törzs, a far vagy a lábak terén lesz hangsúlyos. A végleges játékban majd az állatok megtervezése előtt érdemes lesz felmérni az adott sziget adottságait, hiszen a földrajzi viszonyok meghatározhatják, milyen sereg ütőképes (sivatagos pályán pl. a szárazságtűrő fajok vannak előnyben). A jól kombinált hadsereg kulcs lehet a győzelemhez, az alapanyagok kiaknázása, illetve az építkezés sokkal kevésbé fontos. Ezek inkább a háttérbázis megteremtését szolgálják majd, anélkül hogy elvennének a program pörgő ritmusából.

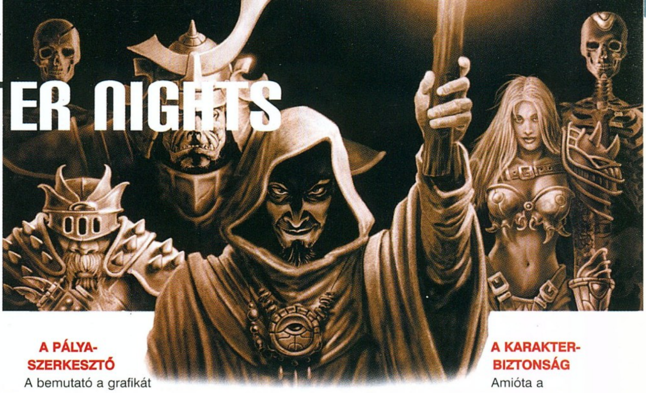
KÜLCSÍN

Nem állítom, hogy a Sigma gyönyörű, viszont nagyon látványos, és az állatok kicsit karikatúra stílusúak, jóllehet komoly csontvázmodellre épülnek. A legfantasztikusabb az, hogy a kreált élőlények vissza tudják adni akár a gepárd és az orrszarvú mozgásának sajátos ötvözetét is, vagy más, szinte elképzelhetetlen kombinációkat! A zoom pedig csak fokozza a vizuális élmény szerzésének lehetőségét.

A látott bemutató igen meggyőző volt, remélem, lesz lehetőségem felfedezni a Sigma rejtett titkait, még akkor is, ha csak jövőre jelenik meg. Sokat elárul a program értékéről, hogy jelölték a show legeredetibb játéka kategóriában olyan nevek mellett, mint a Majestic, a Project Ego és a Republic. Drukkolok neki, bár a riválisok igen erősek...

Lily

NEVERWINTER NIGHTS



StartBox

Fejlesztő: Bioware
Kiadó: Interplay
Megjelenés: 2001. december
Web: www.bioware.com

Az Interplay körül keringő mendemondáknak (eladják, már el is adták, kilép tőlük a Bioware...) az E3-on semmilyen jelét nem tapasztaltuk. A zárt standjukon látszólag teljes egyetértésben mutatták be a különböző fejlesztők által készített játékokat. Ezek közül szerintünk a legkiemelkedőbb a Neverwinter Nights volt, mely tavaly óta látványos fejlődésen ment keresztül. A bemutatógép mellé kiállított fejlesztő szerint a játék alapjában véve már kész van, az elkövetkezendő 4 hónapot a tesztelésnek és az utolsó simításoknak szentelik. A demót elnézve azt hiszem, a látvánnyal nem lesz semmi gond, az új motor remekül működik (sokkal látványosabb, mint a Torn), bár gyanítom, hogy a gépigény szintet lép ennél a játéknál.

A PÁLYA-SZERKESZTŐ

A bemutató a grafikát nem is tartotta fontosnak demonstrálni, inkább ráment a pályaszerkesztés trükkjeire. A Neverwinter Nights modulokból épül fel, s ezeket a játékosok a játékhoz mellékelt szerkesztő segítségével kedvük szerint módosíthatják. A végleges változat 28-30 modullal (minden modul 4-5 pályából fog állni) fog a piacra kerülni, melyek hozzávetőleg 60-80 óra játékidőt biztosítanak a vásárlóknak. Ez azonban csak a jéghegy csúcsa, mivel az igazi lehetőséget a szerkesztőprogram rejti. Ennek segítségével bárki összedobhat magának egy jópofa modult néhány óra alatt. Ezeket feltöltheti az internetre, s ezt követően a fél világ megismerheti a munkáját. Jelen pillanatban kilencféle környezet közül választhatunk (bánya, barlang, város, mező...), ha modult szeretnénk létrehozni. A szerkesztő kezelése rendkívül egyszerű, bárki képes percek alatt megtanulni. Engem kicsit a Dungeon Keeper játékmenetére emlékeztetett, ahol a kurzort váltogatva „befestettük" a földet, s az impjeink ennek alapján készítették el az épületeket. A legnagyobb dobás az a dologban, hogy a játékosnak egyszer kell csak megvenni a programot, s ettől kezdve ingyenesen, havi díj nélkül játszhat az Interplay által üzemeltetett szervereken. Természetesen lesznek hivatalos kiegészítők, melyekért fizetni kell, de ez már a dolog üzleti része. Egyszerre legfeljebb 64 játékos kalandozhat egy modulban, viszont a készítők szerint az ideális csapatlétszám valahol a négy és a nyolc között található.

A KARAKTER-BIZTONSÁG

Amióta a Diablo első része eljutott a tömegekhez, a csalók kiszűrése állandó gondot okoz a szerverek üzemeltetőknek. A NN-ban háromféle biztonsági szintet különböztethetünk meg. A helyi (Local) gépeken tárolt karaktereket szabadon szerkeszthetjük, nincs semmiféle megkötés. Ez arra lesz jó, hogy elkészítsük a saját kis félistenünket, s otthon végigrohanjunk a modulokon. A következő biztonsági szint (Vault) már figyelemmel kíséri a kalandozónk szintjét, s csak az ahhoz tartozó felszerelést engedélyezi. Egyes szintű karakter ne rohangáljon +5-ös varázskardokkal, ne legyen rajta Drizz't Do Urden mithril láncingje. A harmadik szint (Server) a legszigorúbb, ekkor a játékosnak semmiféle hozzáférése nincs a szerveren tárolt karakterhez. A készítők azt remélik, hogy ezekkel a szigorú rendszabályokkal elejét veszik a csalásoknak, s biztosítják azt, hogy senki se ronthassa el a játék örömét.

Úgy néz ki, hogy a Bioware képes lesz tartani a határidőt, s a Neverwinter Nights még a Karácsonyi Ünnepek előtt a boltokba kerül. Addig mindenkinek ajánlom a Dungeons & Dragons hármas szabálykönyvének fellapozását, hiszen a program már teljes egészében az új szabályokra épül.

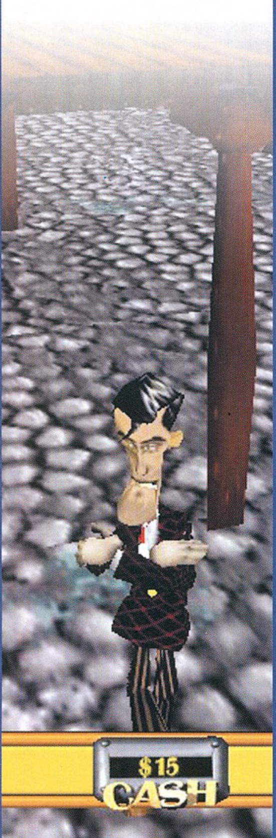
Mocsy

A NAGY BALHÉ!

StartBox

Fejlesztő: Neo Software
Kiadó: Jowood
Megjelenés:
Web: www.thesting-thegame.com

Hamarosan újabb taggal bővül az „antihős" játékok gyülekezete. A Carmageddon, Postal, GTA után most A nagy balhé!-n a sor, hogy kielégítse az emberek sötét hajlamait. Szerencsére ez alkalommal valósághű ábrázolásmód helyett a készítők poénosra vették a figurát, s minden szempontból szórakoztató, ugyanakkor időnként rendesen megizzasztó kalandokkal ajándékoztak meg minket.



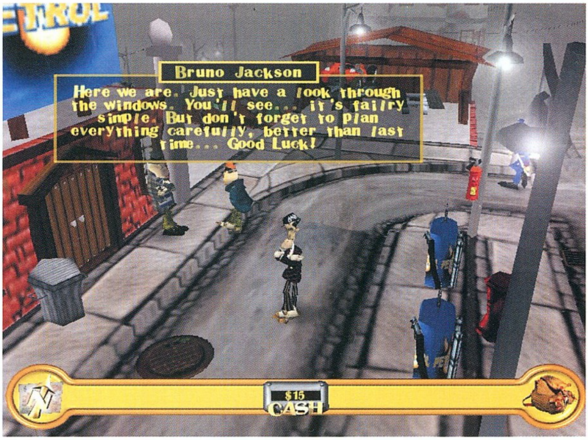
Már a kinézet is mosolyogtató. Az átvezető animációkban képregényszerű jelenetekre bontva tekinthetjük meg a történéseket, miközben egyfolytában szól a jazz, és a narrátor a detektívtörténetekből ismerős hangon dörmögi fülünkbe mondandóját. Megvan itt minden, ami a hasonló mesékbe kell: macska a kopott sikátori háztetőn, a végzet asszonya húsz centi magas sarkú cipőben, villogó lábakkal, s vérvörösre rúzsozott szájjal, olajozott hajú, öltönyös gengszterek Thomson géppuskával a kocsijuk hátsó ülésén, s ügyefogyott rendőrök, kik csak azért vannak jelen, hogy a rosszfiúk túljárhassanak az eszükön.

A játék látványvilága semmivel sem marad el a képeké mögött, igaz, itt már teljesen három dimenzióban mozgathatjuk emberünket, s mint köztudott, az effajta ábrázolásmód lehetőségei igencsak behatároltak. Ennek ellenére a rajzolóknak nagyszerűen sikerült átültetniük belé a festett képek hangulatát.

Például kiemelném a főhős figuráját. Harántcsíkos öltönyében, túlméretezett fejével rögtön megragadja az ember tekintetét, s a hatást csak fokozza a nyegle mozgása, miközben idegesen topogva várja, hogy az őrök elhaladjanak mellette, vagy matatva próbálja feltörni az ajtók, ablakok zárjait. De ő még sehol sincs a második küldetés nagyanyójához képest, aki hajlott kora ellenére sasszemüvegével mérföldekről kiszúrja a huligán elemeket, s meglepő mozgékonyságról tesz tanúbizonyságot, miként botját lengetve rohan elriasztásukra. Csupa mókás figura, s mind nagyszerűen illeszkednek az élénk színekkel plasztikussá varázsolt környezetbe.

S KÖZBEN EGYFOLYTÁBAN SZÓL A JAZZ.

A játék során a börtönből frissen szabadult betörőt kell irányítanunk, kit alig egy nappal a



rácsok hátrahagyása után máris megkeres egykori munkaadója, hogy visszatérését biztosítsa. Kezdetben csak egyszerűbb feladatokat kapunk, mint például eldugott benzinkutak kirablása, ám később komolyan őrzött komplexumokba is be kell tudnunk hatolni, hogy értékes iratokat hozzunk el onnét.

Szerencsére, hősünk nem szeret ajtóstul rontani a házba, sokkal inkább a tervezgetés embere, így mielőtt bevetésre küldenénk, mindent a legapróbb részletig ki kell dolgoznunk. Ennek során pontosan le kell játszanunk a betörést az éles bevetéshez képest mindössze annyi különbséggel, hogy akkor se bukunk le, ha valamelyik őr megpillant minket, vagy felfedezi az általunk feltört zárak egyikét. Ez nagy könnyebbség, mivel módot ad a helyszín zavartalan felderítésére, ráadásul ilyenkor még, ha elrontunk valamit, vagy úgy gondoljuk, jobb módszert lehet találni az adott tevékenység végrehajtására, módunkban áll visszapörgetni az időt, s kijavíthatjuk hibáinkat.

Kezdetben egyedül dolgozunk, pusztán a rendelkezésünkre álló eszközökkel, de ahogy egyre nehezedik a dolgunk, társakra lesz szükségünk, s emberekre, akik ellátnak minket a szükséges felszereléssel. Első barátunkkal már a játék legelején összefuthatunk, ha hotelszobánkból elindulva lemegyünk az utcára. Ott ténfereg egykori mackós cellatársunk, s egy percig sem habozik, hogy a régi szép idők emlékére ismét bajba sodorja magát, rögtön felajánlja segítségét. Ám mivel ekkor még a legjobb indulattal is csak csotrogánynak nevezhető menekülő járművel rendelkezünk, sajnos nem férne be mellénk az egyszemélyesnek is csak némi jó indulattal nevezhető fülkébe, ezért mindössze a fontosabb helyszínek bemutatására kérhetjük meg.

Így juthatunk el a hardverboltba, mely minden tisztességes betörő álma: A polcok zsúfolásig tömve vannak feszítővasakkal, baltákkal, tolvajkulcsokkal, riasztók hatástalanítására használható eszközökkel, s általában mindenfélével, amire a hozzánk fogható kaliberű bűnözőknek szükségük lehet.

Természetesen idővel az autónkat is le kell cserélnünk valami használhatóra, ám ehhez előbb pénzt kell szereznünk, melyre a helyi orgazdánál tehetünk szert a lopott holmik elpasszolásával.

És mivel a jó és a halott bűnöző között az információ jelenti a különbséget, olykor feltétlenül el kell látogatnunk a sarki kocsmába, hogy pár üdítő söröcskét szopogatva a legfrissebb hírekről tudakozódjunk. (Meg persze az agysejtállomány pusztítása sem utolsó szempont, hisz biztos ti is tudjátok, milyen az, mikor a sok gondolkodástól betelik az agy, és csak egy üveg ír whisky segíthet a munkavégzéshez elengedhetetlenül szükséges háttértárolók megtisztításában. Vagy nem? No mindegy, itt azt is kipróbálhatjátok. :)

Mint láthatjátok, lehetőségekben nincs hiány, pedig az elérhető helyszíneknek még a felét sem soroltam fel. Ám a miatt nem kell aggódni, hogy ez a sok teendő egyszerre szakad a nyakatokba, hisz az alvilágban a pénz az úr, s míg nincs zöld hasú bankókkal teletömve a zsebed, hiába is álmodozol ilyesféle szolgáltatások igénybevételéről. Ám mire kitanulod az alapokat, ezek a helyszínek is megnyitják előtted kapuikat, s új utakon csúszhatsz mind lejjebb a lejtőn.

JA, S KÖZBEN EGYFOLYTÁBAN SZÓL A JAZZ.

Nem is tudom, mit gondoljak erről a játékról. A kinézet engem percek alatt rabul ejtett, élvezet volt a humoros figurákat figyelni. Az irányítással sem volt különösebben sok gond (míg be nem kapcsoltam az automatikus kamerát, mivel ezt a funkciót valami borzalmasan eltolták), körülbelül két percbe telt a kitanulása, bár azért azt el kell ismernem, egyszerű, izometrikus térképen ezerszer könnyebb mozogni, mint állandóan a képernyő forgatásával törődni.

A kaland rész pedig, nos, arra a legjobb szó az egyedi. Igazából még nem találkoztam ilyen játékkal, így nem könnyű hová tennem, de talán leginkább a Commandoshoz állhat közel, mivel abban is a háttérben kellett kuksolnunk, miközben az őrök árgus szemekkel keresték a betolakodókat. A legnagyobb különbség talán az, hogy ez esetben teljesen észrevétlenül kell dolgoznunk, még a kezünk nyomát is gondosan el kell takarnunk, hisz az intelligensebb ellenfeleink könnyedén össze tudják párosítani a feltört zárak és a settenkedő tolvajok képét eredményül a riasztó megnyomását dobva ki.

Szóval, a feladat látszólag nem egyszerű, de a büntetlen felderítési lehetőségből adódóan mégis sok időt szakíthatunk próbálkozásra. Ám – legalábbis az általam tesztelt béta változatban – sikeres ügyködésemről csak egyféle módon bizonyosodhattam meg, ha éles módba váltva elejétől a végig lejátszottam a megadott feladatokat, s ha valamit elrontottam, a tervezőasztalhoz visszatérve az utolsó rossz lépéstől átdolgoztam a módszeremet. Számomra ez az ide-oda váltogatás egy idő után szükségtelenül nehézkesnek tűnt, jobban örültem volna, ha mondjuk, valamelyik gomb lenyomásával máris letesztelhetem, elrontottam-e valahol valamit. De végül is ez legyen a legnagyobb gond, nemde?

Szerintem nyugodt szívvel nevezhetjük stílusteremtő játéknak a Sting!-et, ebből adódóan nem könnyű eldöntenem, kiknek ajánljam. Ha szereted a vicces rajzokat, a háromdimenziós környezetet, és a gondos taktikázást, valamint ha eleged van a jó oldal sablonos hőseiből, mindenképpen érdemes pár pillantást vetned erre az alkotásra, hátha megragadja a fantáziád.

Szóljon hát a jazz!

Bird
bird@vogel.hu

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

StartBox

Fejlesztő: New World Computing
Kiadó: 3DO
Megjelenés: 2001 késő ősz
Web: www.3do.com

Amikor a New World és a 3DO feltámasztotta a klasszikus Might and Magic RPG-sorozatot, és másfél év leforgása alatt három, egymásra megszólalásig hasonló részt pottyantott a játékosok nyakába, már megmutatkozott: ezek a srácok nem kispályás szinten űzik a többrendbeli rókabőr-lenyúzás mesterségét. De amit a Heroes III-mal csináltak, az mindent felülmúlt; szűk két éven belül hat (!) kiegészítő CD alighanem szabadfogású világcsúcsnak számít. Az, hogy megjelent egy új Heroes III kiegészítő, lassan olyan kaliberű hírnek számít, mint hogy Angliában esett az eső, vagy hogy a kisgazdák megint kizártak valakit a pártjukból. Egy dolog van, ami miatt a rajongók tömegei megbocsátották a sorozatgyártást: az, hogy a Heroes III uralkodik. Még ma is az messze a legjobb körökre osztott fantasy stratégia, legyenek a legutóbbi kiegészítők bármennyire laposak és szürkék is. Ennek azonban vége, hiszen imáink meghallgatásra találtak: készül a negyedik rész!

Ha nem nagy baj, most nem térek ki arra, hogy mi is ez az egész Heroes-móka, és mitől olyan jó – hiszen akit a Heroes IV érdekel, az minden bizonnyal rojtosra játszotta már legalább a harmadik részt, aki meg újszülött, az gyorsan szerezze be (tipp: a PC Guru áprilisi száma korlátozott példányszámban még rendelhető!), és majd meglátja. Sokáig keringtek a neten különféle pletykák és rémhírek a negyedik részről: egyáltalán nem lesz, csak online lesz, real-time lesz, 3D-s lesz... Nos, jelentem, a viharfelhők elvonultak, a játék alapjai hál' Istennek változatlanok maradnak. A kisebb-nagyobb játékmenetbeli változtatások a harmadik részhez képest azonban mégis jelentősebbek, mint amekkorák a második epizód után voltak...

A harmadik rész nyolc (plusz egy az első kiegészítőből) vár-típusa után most csak hattal találkozhatunk, ezek viszont sokkal markánsabban különböznek egymástól, mint a régiek. Az Academy leginkább a régi Towerre hasonlít, specialitása, hogy ostromkor automatikus Hypnotize varázslatokat lődöz az ellenfélre. A Necropolis a megszokott halottidéző-tanya, győztes ostrom után a nekromantáktól eddig is látott csontváz-animálós mókát játssza az ellen vert hadainak csonthalmain. Az Asylum teljesen új város, a Káosz lényei lakják, harcban semmilyen bónuszt nem ad, viszont az itt toborzott hősök a legjobb varázslók, extra varázspont-többlettel indulnak. A Haven a régi részek kastélyaira emlékeztet, csupa emberből álló hadakkal, amelyeknek a veszteségeit ostrom utáni automata Resurrect varázslatokkal csökkenti. A Preserve a régi Rampart mutációja, erdei lények védik, specialitása a toborozható lények száma, amely magasan a legnagyobb. Végül a Stronghold szintén ismerős lehet, zsoldosok városa, különlegessége, hogy a többi várakhoz tartozó hősöket is toborozhatja, akik ráadásul a szokásos kettő helyett három képzettséggel indulnak. A mágiarendszert teljesen átdolgozták, az őselem-alapú iskolák helyett most az egyes vártípusokhoz köthető mágiaszférák lesznek, név szerint a Káosz, a Rend, a Természet, az Élet és a Halál – mindenki rakja össze, melyik melyik vár sajátja (segítek: a Stronghold mindenből egy kicsit kap). A városok fejlesztése jóval összetettebb lesz az eddigieknél a lebontható épületekkel, az opcionálisan választható extrákkal, sőt, akár azt is megtehetjük, hogy egyféle épületből többet is felhúzunk, míg egy másikból hely híján egyet sem. A városok a térképen az eddiginél jóval nagyobb helyet foglalnak el, és már a térképről látszik, mennyire fejlett várral van dolgunk.

A hősök a régi részekben meglehetősen egy kaptafára készültek (pardon: két kaptafára,

mert voltak az alapvetően harcos, illetve varázsló típusú héroszok, aztán annyi), az új karakterfejlődési rendszer ezen gyökeresen változtat. Lesz kilenc alaptulajdonság, 27 képzettség, amelyek egyenként öt szinten fejleszthetők, ezekből a jóemberek fejenként nyolcat tanulhatnak meg, továbbá két egyéni specialitással is rendelkeznek. Ráadásul az egyes képzettségeknek tulajdonság-, szint-, és egyéb feltételei vannak, tehát a hősök logikusan, reálisan fognak fejlődni. Hőseinket 11 féle kasztból (archer, barbarian, enchanter, fighter, lord, necromancer, priest, rogue, shaman, sorcerer, warrior) válogathatjuk össze, de később foglalkozást válthatnak, így egy-egy hős összesen 37 típusból kerülhet ki. Hősökből előreláthatólag nagyon sok lesz, az egyik designer nemrég ki is fakadt valamelyik fórumon, hogy még 200 hős-háttértörténetet kell megírnia... A régi ismerősök közül biztosan visszatér Sandro és Crag Hack (ők az összes eddigi részben benne voltak).

A legnagyobb újítások most jönnek: a hadseregeket nem muszáj hősöknek vezetniük, de ha akarjuk, akár többet is odatehetünk egy-egy sereg élére, vagy alkothatunk csak hősökből álló csapatot is. Ez azzal is jár, hogy nem a seregeknek lesz mozgáspontjuk a térképen, hanem az egyes egységeknek azon belül – nem lehet tehát csatárláncba állított szállítóhősökkel egy kör alatt fél kontinensen átutaztatni a frissen toborzott ütőerőt. Ha már a térképnél tartunk: a harmadik rész nagy újítása volt a kétszintű terep (azaz három, mert volt ugye a földszint, a „pince", meg a hegyek, ahol nem lehetett átkelni). A domborzat megvalósítása a negyedik részben sokkal árnyaltabbá, már-már analóggá válik. Ez már előrevetíti a logisztika jelentőségét, és tovább tápolja az eddig is igen-igen durva Town Portal, Dimension Door és Fly varázslatokat...

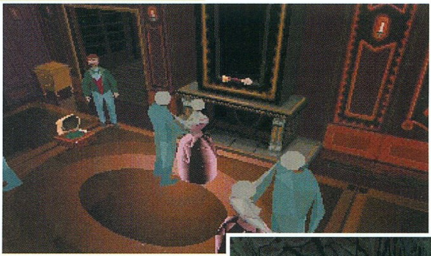
A hősök már nemcsak a varázslataikkal vesznek részt a csatákban, de beszállhatnak az ütömvágomba, sőt, legrosszabb esetben otthagyhatják a fogukat is! A csaták sokkal nagyobb szabásúak lesznek az eddigieknél, az egyik előzetes képen 17 (!) lénycsapat látszik az egyik oldalon. Az eddigi taktikákat alapban borítja az a tény, hogy a megtámadott csapatok a teljes létszámukkal ütnek vissza a támadónak, nem a sebződés után maradt csonka brigáddal. Így csökken a jelentősége a lények sebességének, semmivé foszlik az „aki előbb üt, biztosan nyer" elve, a nagyobb csatapályákon egészen más taktikákat kell majd bevetni. Toborozható lényből egyébként 60 féle lesz, és történtek arra utaló homályos célzások is, hogy ezek fejlesztése úgy, ahogy van, kikerül a negyedik részből. Ha már így csapongok, ehhez még annyit tennék nagy hirtelen hozzá, hogy az erőforrás-menedzsment a hatféle nyersanyaggal és a pénzzel legalább változatlan formában megmarad.

Az új Heroes hét kampányon keresztülvonuló története Jadame kontinensén játszódik, miután a sokat szenvedett Erathiát egy egyelőre pontosabban meg nem nevezett katasztrófa a föld színével tette egyenlővé. Főhősünk, Emilia Nighthaven a világégés elől menekülve jut az új földrészre, ahol egyébként a Might and Magic 8 játszódott és az online M&M, a Legends is játszódni fog. Itt azonban rettentő káosztalál, és egy Magnus nevű úriembert, aki foglalkozására nézve élőhalott ősmágus, és sárkány-gólemekkel meg akaratbénító varázstárgyakkal sanyargatja a népet. Nosza, az alap máris adott egy jó kis háborúhoz! Az előzetes képek tanúsága szerint az új grafikai engine akár 1600*1200-ban is képes futni, a kivitelezés pedig igen aprólékos. A tervekből kiindulva a játékhoz alapban jár majd pályaszerkesztő és véletlen pályagenerátor, továbbá a nagyüzemi kiegészítő-gyártás is biztosra vehető. Ja, időközben bejelentették újabb két Heroes Chronicles-epizódot a Gameboy- és PS2-verziókkal egyetemben. Hiába, a vér nem válik vízzé...

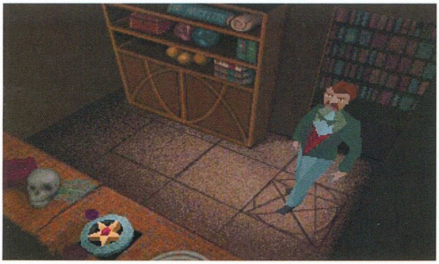
Hümér

EGYEDÜL A SÖTÉTBEN

A legnagyobb játéktechnikai újítások, az igazi stílusteremtő innovációk általában valami apró, szinte magától értetődő ötletből indulnak ki. Nem volt ez másként a tíz éves Alone in the Dark esetében sem, amelyben a készítők egy merész elhatározással ötvözték a 3D-s, poligonos megjelenítést a 2D-s, kézzel festettel. A mai szemmel nézve igencsak szögletes és bumfordi poligonfigurák gyönyörű, aprólékosan kidolgozott, statikus hátterek előtt mozogtak, így a kecske jóllakott a 3D-s mozgás szabadságával, a káposztát (azaz a frame rate-et és a látványt) pedig megmentették a szépen megrajzolt, hangulatos hátterek. A további újítások, amelyek végül legendává tették a játékot, már adták magukat. Ha egyszer a hátteret nem tudjuk mozgatni, legalább minden egyes helyszínen tegyük máshová a nézőpontot – jött az első hiányosságból erényt kovácsoló ötlet. A filmszerű kameraállások hétmérföldes lökést adtak a hangulatnak, amely már egyébként is igen kellemes volt, lévén a készítők a játék történetének főbb elemeit különféle Lovecraft-novellákból lopkodták össze. A főhős Edward Carnby, a paranormális esetekre szakosodott magándetektív ugyanolyan telitalálatnak bizonyult, mint a baljós, sötét '20-as évekbeli hangulat és Derceto szellem- és még sok egyéb-járta kastélya, ahol a történet játszódik. Végül, hogy minden összeálljon, a hibrid megjelenítés arra kényszerítette a fejlesztőket, hogy megtalálják az ideális egyensúlyt akció- és kalandelemek között, az egyes feladványok lövöldözéssel és ésszel is megoldhatók voltak. Sorolhatnám még az apróságokat, amelyekkel az Alone messze megelőzte a korát, és amelyeket a világ aztán innen vett át (a bőséggel adagolt engine movie-k, a korlátozott méretű inventory, az abszolút nemlineáris játékmenet), de a lényeg a lényeg: az Alone jött, látott, győzött, és megnyitotta az utat a tömeges klóntermelés, és a „túlélő horror" stílusának megszületése előtt.



A folytatás törvényszerű volt: nagyobb, szebb, nehezebb, és sokkal-sokkal kommerszebb. A lovecrafti körítést felváltotta egy homályos, szellemkalózos, vudu-átkos sztori, amelyről mindenkinek azonnal a Monkey Island ugrott be – valljuk be, ez nem tesz igazán jót a horror-hangulatnak. Ezt tetézte az akció-elemek túlburjánzása (a vég nélküli lövöldözés még hagyján, de a zombikkal vívott puszta öklös bokszmeccsek már kissé kiábrándítóak voltak), és így az Alone 2, ha bukásra nem is, de súlyos csalódásra ítéltetett. Pedig a dolog nem indult rosszul, sőt, felvonultatott néhány kifejezetten nagy ötletet is: amikor az elrabolt nyolcéves kislányt, Grace-t (az ő megmentése volt egyébként Carnby feladata) kellett irányítanunk, na, az nagyon ott volt a szeren, olyan félelmetes horrorhangulatot ritkán sikerül játéknak produkálni. Hiába volt azonban a kifinomult irányítás és szép grafika, az Alone 2 soha nem érhetett az elöd nyomába.



A futószalag azonban nem állt meg, és jött a harmadik epizód, ezúttal a Vadnyugaton, egy szőrén-szálán eltűnt filmes csapat nyomában láttuk viszont a jó öreg Carnby bátyót. Sajnos a grafika csiszolgatása mellett megint elveszett a játék lényege: hosszú, lineáris, próba-szerencse és idegesítő pixelvadászat útján megoldható, kalandelemekkel tűzdelt történetet kaptunk. A stíluson a technikai fejlődés túllépett, így az egész műfaj szépen átvándorolt az akkoriban éppen szárnyukat bontogató konzolokra. A „lóerő-takarékos" fél 3D-megjelenítés ideális volt a konzolok számára, a horror-vonalat pedig ügyesen eltolták a jó kommersz láncfűrészes-fröcsögős irányba. Az Alone „pokemonizált" változatából megszületett a „túlélő horror", és évek óta uralkodik a konzolos játékkategóriák között. A Resident Evilben, Silent Hillben, Parasite Eve-ben és társaiban egyre ritkábban bár, de még felfeltűnnek az eredeti, lovecrafti hangulatelemek, mint Zámbó Jimmy a szennylapok címoldalán, de a klasszikus Alone atmoszférájának megközelítésére nincs esélyük. A hosszú évek óta készülő negyedik epizód erre a lehetetlennek tűnő feladatra vállalkozik, mindjárt meglátjuk, mekkora siker-rel...

Hancu

ALONE IN THE DARK 4

StartBox

Kiadó: Infogrames
Fejlesztő: Darkworks / Spiral House
Web: www.aloneinthedark.com

Egyedül a sötétben. Szó se róla, a cím spontán zseniális, szűk három szóban összefoglalja a klasszikus horror alapjait. Egyedül, elvágva minden segítségtől és reménytől, édes hármasban az ismeretlennel és a félelemmel. A sötétben, megfosztva legfontosabb érzékszervünktől, szabad utat hagyva a világ legfélelmetesebb képzelgéseit produkáló saját fantáziánknak. Egyedül a sötétben, immár negyedszer. Az első, az utolérhetetlen, a legnagyobb túlélő horror játék örököse, mö-

götte óriási múlt, előtte még nagyobb elvárások. Vajon beáll-e a negyedik rész a kommersz horrorjátékok végtelen sorába, vagy visszatér a gyökerekhez, és felidézi az első Alone máig verhetetlen hangulatát?

ELŐJÁTÉK

Az első meglepő dolog a játékkal kapcsolatban (már a jó sok helyszínt és renderelt mozit sejtető három CD-s terjedelem után), hogy a sztori elszakad a megszokott '20-as évek környezetétől, és napjainkban, egészen pontosan idén ősszel játszódik, mi több, Halloween napján kezdődik. Hősünk, Edward Carnby egész jól bírta a 80 éves időutazást, elhagyta a Dr. Watson-stílust, hosszú bőrkabátot és focistafrizurát öltött, összehaverkodott egy Fiske nevű, ex-titkosügynök fazonnal, akivel ráérő idejükben Mulder ügynöködit játszottak mindenféle bizarr és paranormális (bűn)ügyek utáni nyomozások ürügyén. Azért a múlt idő, mert Fiske történetünk elején meghal egy titokzatos, elhagyatott kastélyban, a sokatmondó nevű Árnyszigeten, ahol egy ősi indián kultúra, az abkani civilizáció relikviái után kutatott. Mint kiderül, emberünk korábban egy szupertitkos kormányhivatalnak, a 713. ügyosztálynak dolgozott, de kilépett, és egymaga eredt az állítólagos varázserővel rendelkező ereklyék nyomába. A dologba itt belekeveredik egy Obed Morton nevű antropológus, aki arra a képtelen megállapításra jut kutatásai során, hogy az abkanik kőtábláin a rovásírás több millió éves, és ez ügyben szintén az Árnyszigeten kutakodik. Hogy ez még mindig ne legyen elég, megjelenik egy francia hölgy, Aline Cedrac, aki szintén tudós, fixa ideája, hogy Obed Morton az apja, és a család körül szörnyű titkok lappangnak – na, ő szintén a sziget felé kacsingat. Itt az idő a jó öreg Carnby számára, hogy színre lépjen, felderítse a szigetet és a kastélyt, kinyomozza, ki ölte meg Fiske-et, mit kavar a 713. ügyosztály a háttérben, mi a helyzet a Morton család átkával és az abkani kőtáblákkal, mellékesen pedig mentse meg a világot, mert abban már úgyis nagy gyakorlata van.

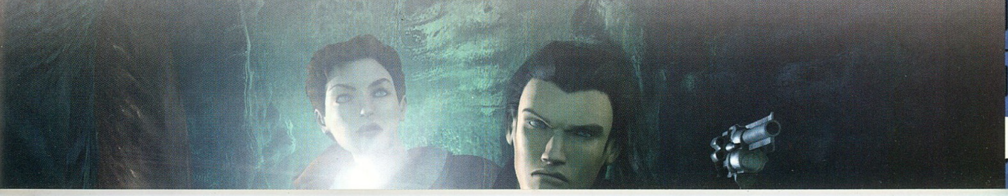
KETTESBEN EGYEDÜL LENNI JÓ

Aline és Carnby minden baljós előjel ellenére repülőgépre ül, és az Árnysziget felé veszik az irányt, persze éjjel és viharban, mert mi az nekik. Apró műszaki hiba folytán kénytelenek a hagyományos landolás helyett ejtőernyővel földet érni, Aline a kastély tetején, Carnby pedig valahol az erdőben. Máris adódik a karakterválasztás és az abból adódó különböző alapfelállás: ha Carnbyt óhajtjuk irányítani, először is valahogy meg kell próbálnunk bejutni a kastélyba, majd megkeresnünk Aline-t, mielőtt a sötét rejtélyek nyomába erednénk. Hogy ne érezzük magunkat nagyon elanyátlanodva, egy csőre töltött revolverrel indulunk neki a túrának. Aline ezzel szemben egy szál, nagy kaliberűnek jóindulattal sem nevezhető zseblámpával van csupán felfegyverezve, és a háztetőn álldogál, tehát részéről a tetthelyre való eljutás aránylag könnyebb. Hőseink a mobil kommunikáció modern gyermekei, ezért egy-egy rádió adó-vevőn keresztül bármikor tudnak „telefonálni" a másiknak némi infóért, segítségért vagy csak úgy, mert régen hallották a másik hangját. A két főszereplőnk két teljesen különböző végigjátszási utat kínál, Carnby esetében az akcióelemek lesznek egy picit túlsúlyban, míg Aline több logikai puzzle-lel és fejtörővel találkozik – ki-ki válassza az ízlésének megfelelőt! Mindenesetre az akció- és kalandelemek arányát így sikerült nagyszerűen belőni, talán először a klasszikus ős óta.

SÖTÉT ÉS FÉLELMETES DOLGOK

A játék kivitelezése a full 3D minden csábító ereje ellenére maradt a régi: kézzel festett háttér előtt szépen megmodellezett poligonalakok mozognak. Háttérből – azaz helyszínből – a já-

ték mintegy 1300-at vonultat fel, nem kell tehát attól tartani, hogy a bejárható terület túl kicsi lenne. Minden helyszínhez két kameraállás tartozik attól függően, hogy melyik karaktert irányítjuk. A kamerák elhelyezése egyébként zseniális, le a kalappal a figurák előtt, akik csinálták. Hihetetlen hangulatos, amikor például elsétálunk a kastély mellett, és az elöl-felül kameranézet az út egyik szakaszán átugrik a kastély egyik ablakába (hopp, itt valaki néz minket bentről! – sikolt a tudatalatti), vagy amikor bóklászunk az elhagyatott folyosókon, és a kamera a falon díszelgő faragott vízköpő szemszögéből néz minket. A kézzel rajzolt hátterek szintén nagyon szépek, és a 3D figu-



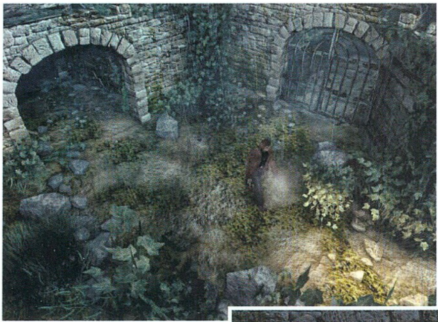
rák is eléggé részletesek ahhoz, hogy ne lógjanak ki a látványból. Renderelt animokat is kapunk dögivel, jó kis elborult Twin Peakses stílusban. Ha már a hangulatnál tartunk: a démonok, zombik és egyéb szörnyek (tán nem árulok el túl sokat, ha megsúgom, hogy a sziget ilyesmikkel van telis-tele) felvezetése abszolút profi. Először csak a nyomaikat látjuk, majd a hangjukat halljuk, egy-egy töredék-pillanatra bevillannak a képbe, aztán bumm – és már a nyakunkon is vannak! Bárcsak ne lennének... Egyszerűen randák. Oké, ez a szörnyek esetében kvázi alapkövetelmény, de ezek nem félelmetesen és felkavaróan és direkte rondák, hanem a modellek csak úgy, á la natúr gagyik, meg a textúrák is csúnyák rajtuk. És ha az ember eljut addig, hogy a szörnyekben nem szörnyeket lát, hanem modelleket és textúrákat, az kérem gáz a javából.

FEGYVERKEZÉSI VERSENY

Lovecraftnál alapmotívum, hogy a főhős a szörnyekkel szemben alapvetően vesztésre van ítélve, menekülésre sincs sok esélye, nemhogy a legyőzésükre. Sőt, általában elég egy pillantás is valamelyik komolyabb csúnyaságra, hogy a hős azon nyomban bevizeljen, megőrüljön és szörnyethaljon, a sorrend lényében tökmindegy. Ez a motívum gyönyörűen megvolt az első Alone-ban (persze nem ilyen fokon sarkítva), amelyben a szörnyeket inkább kicselezni, csapdába csalni kellett, semmint hentesiparilag feldolgozni. Ezen a ponton vesztette el a hangulatát a második és a harmadik rész, s a negyedik epizód megoldása is igencsak ingatag. Addig gyönyörű, hogy szinte fegyver nélkül indulunk. Aztán találunk egy shotgunt (tripla csövű, csak hogy eggyel több legyen, mint a szomszédnak), ez még mindig szép, azt mindenki szereti. Na, de azután... Rakétavető, lézer- és plazmafegyverek sokasága teszi tönkre a szépen felépített hangulatot egy megvadult korrektor kíméletlenségével (bah:) – a korr.) és egy piranha-raj kegyetlen alaposságával. Az odáig oké, hogy a szörnyek a sötétség szülöttei, és a fény árt nekik a legtöbbet, de miért nem lehetett megmaradni a magnéziummal illetve foszforral preparált lövedékeknél és a vakító gránátoknál? Mindenesetre a készítők legalább következetesek, és egyes szörnyeket már a zseblámpánk fényével is elkergethetünk, illetve stratégiai fontosságú lett mindenféle fényforrás (a legtöbb esetben praktikusan a villanykapcsoló) felkutatása a kastélyban. Még egy kicsit a harcnál maradva: ez általában úgy néz ki, hogy valamelyik csúnyaság tiritarka effektek kíséretében az orrunk elé teleportálódik, a nyakunkba ugrik, dulakodunk egy sort, majd hősünk ügyesen hátrapenderíti a gonoszt, mint egy szabadfogású birkózó, és lehet lövöldözni. Na most ez már a legelső, legalapabb ellenfélnek számító dobermannok esetében sem valami reális, de hogy valami sötét, idegen, gonosz dimenzióból származó, gyilkolásra termett szörnyeteget úgy lehessen lökdösni, mint Kokó a másodosztályú mexikóiakat a ringben, hááát... Ráadásul mindezt sötétben, hogy jó eséllyel azt sem látjuk, honnan jön az ellen, és mennyien van(nak). Az ám, a sötét! Ez megér egy új belcímet is, íme:

ÁRNYJÁTÉK

Ha már a játék címe Alone in the Dark, illendő, hogy a fények és árnyékok kezelésében kimagaslót alkosson. Ez remekül megy is: a játék színhelyeinek túlnyomó részén tök sötét van. Ezen segít legfontosabb célszerszámunk, a zseblámpa, amellyel vadul ide-oda villogtatva próbálhatjuk felmérni a terepet. Feltételezem, mindenki használt már ilyen műszert, és nem kell magyaráznom, milyen hangulatos is az, amikor a lámpa fénycsóváján belül mindent élesen, a részleteket kiemelve látunk, azon kívül pedig csak elmosódott sziluetteket. Na, ez a játékban is így van, és ebből kifolyólag rendszeresen kitöri az embert a frász. Na, de hogy is van ez, hogy a statikus, rajzolt hátterek árnyékot vetnek, játszik rajtuk a fény, meg ilyesmik? Nos, a trükk az, hogy a festett hátterek alapján utólag minden egyes színhelyhez megalkották annak 3D-s poligonvázát, amely láthatatlanul ott pihen a háttérek alatt. A fény-árnyékhatásokat, az egyes felületek megvilágítottságát és hasonlókat az engine ezek alapján számolja és ábrázolja. Valami efféle módszerrel dolgozik a Nocturne, sőt, a Desperados is ilyen elven számolgatja 2D-ben a 3D-s láthatóságot. Ha már így elkalandoztam, egy frappáns húzással ugorjunk is át a zene és a hangok területére. Nos, a kiadónak híres embert sikerült szerződtetnie az audioélvezetek biztosítására Stewart Copeland, a Police



volt dobosa személyében. A zene kellően sejtelmesre, feszültségkeltőre és hangulatosra sikeredett, bár néha annyira átmegy monoton-idegesítőbe, hogy nem egyszer kezdtem összeesküvés-elméletek gyártásába arról, hogy miért is lépett ki Sting a Police-ból, és vonult vissza az amazonasi esőerdők indiánjai közé.

FUTOTTAK MÉG

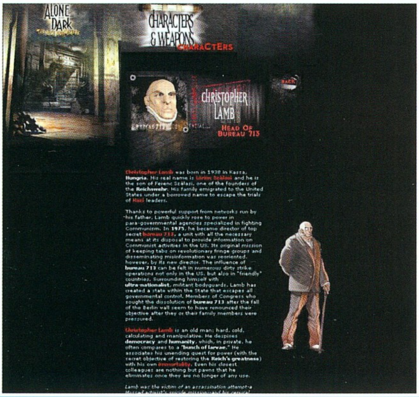
Egy rakás dolog van, amiről még nem esett szó: ott van mindjárt az irányítás. Na, itt aztán kilóg rendesen a lóláb, hogy bizony konzolátiratot, illetve alapvetően konzolra készült játékot tartunk a kezünkben. Az irányítás teljes egészében a billentyűzettel megy, gamepadben még gondolkodhatunk, egérben nem. Ez még nem lenne olyan nagy vész, a játék tökéletesen irányítható klaviatúráról is, az egérhez az ember csak a nézőpont forgatása okán nyúlna önkéntelenül, azt meg amúgy sem lehet. Az egyszerű tárgymanipuláció is rendben van, odamegyünk, putty, megnyomjuk a gombot, máris felvettük a tárgyat / kinyitottunk az ajtót / akármi. Hanem amikor valami ennél

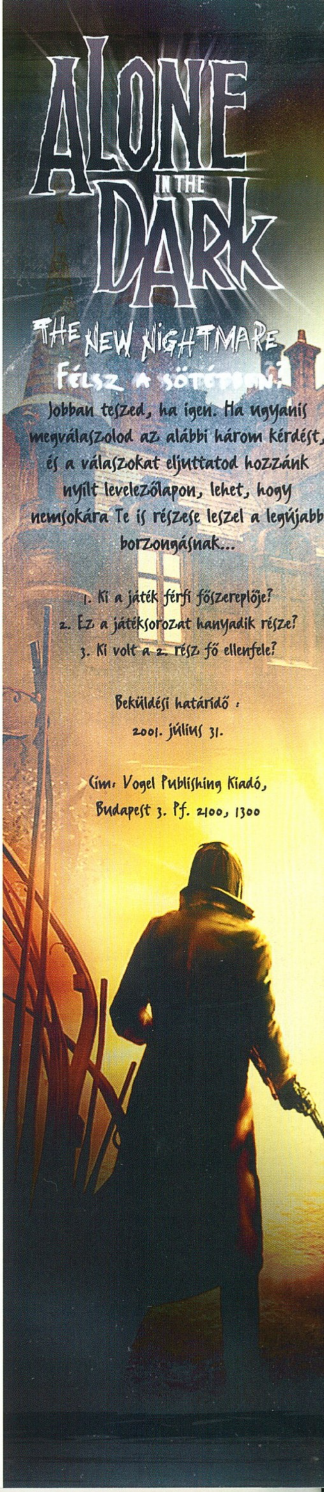
bonyolultabbra készülünk! Itt üt vissza az egér, illetve áttételesen a képernyőre kipakolt ikonok lehetőségének hiánya: nincs más lehetőség, mint menük, almenük és al-al-almenük rengetegében turkálva kiválasztani a megfelelő akciót és/vagy tárgyat, próbálkozni az akciógombbal, aztán, ha nem jött be, újabb fejes a menük mélyére próbálkozni. Ez csúnyán megtöri a hangulatot, ráadásul tárgyból rengeteg van, és sokat is kell használnunk őket (ez persze alapvetően pozitívum, csak ebből az irányból nézve nem az), nincs annál kiábrándítóbb, mint amikor valamelyik zárt ajtó előtt az inventoryban kutakodva negyedórát kínlódunk, mire sikerül a megfelelő kulcsot megtalálni (pardon, mégiscsak van: ha ezután még csak meg sem találjuk a jó kulcsot).

Érzékeny téma szokott lenni az ellenfeleket irányító mesterséges intelligencia. Esetünkben ez nem annyira vitatható pont, elvégre „csak” csapatostul ránk rontó zombikat és egyéb undormányokat kell vezérelni, semmi komolyabb „gondolkodásra” nincs szükség az ellen részéről. A relatíve alacsonyra helyezett lécet viszont a fejlesztők magabiztosan ugrották át, a szörnyek jönnek, bekerítenek, csapatban tá-

MINDENKI MAGYAR

Legutóbb talán a Hitmanben találkozhattunk játékon belüli magyar utalással, az Alone 4 azonban most újabbal szolgál, nem is akármilyennel. A főgonosz (oké: az egyik főgonosz), a titokzatos 713. ügyosztály vezetője ugyanis magyar származású. A készítők jóval tovább mentek annál, hogy „legyen magyar, az jó egzotikus”, és egész történelmi hátteret kerítettek Christopher Lamb (miért nem mindjárt Lambert?), eredeti nevén Szálasi Lőrinc köré. Eszerint emberünk nem más, mint a hírhedt nyilasvezér, Szálasi fia, aki miután álnéven az Egyesült Államokba menekült, hosszú és kacskaringós pályafutás után a paranormális eseményekkel foglalkozó titkos kormányhivatal élére került. Ha már hatalmat kapott, el is kezdett szervezkedni, hogy a világ apuci eszméinek hű folytatójaként jegyezze meg a nevét. Innen már csak egy lépés volt felfigyelni a titokzatos abkani kőtáblákra, csupán az alkalmatlankodó ex-ügynök Fiske volt útban...





madnak, ha félnek a fénytől, igyekeznek a zseblámpa fénycsóváján kívül manőverezni stb. Szolid tapsot nekik.

Ügyesen a végére maradt a lényeg, maga a játékmenet, amely az irányítás és a harcrendszer minden borzasztósága ellenére roppant kellemes. Megvan benne a régi Alone hangulata, az állandó, borzongató feszültség, hogy vajon mi ugrik a nyakunkba a következő sarok mögött. A felfedezés – értem itt a sztori és maga a helyszín felfedezését egyaránt – élménye magával ragadó, a történet fordulatos és egészen kellemes, ráadásul jó sokáig tart, mire a különféle talált jegyzeteket, naplókat és egyebeket olvasgatva összerakjuk, hogy tulajdonképpen ki kivel is van. A készítők 25 óra tiszta játékidőt ígérnek, és ha tényleg fel akarunk térképezni mindent, és utánajárni az összes titoknak, bizony meg is van annyi, ha másképp nem, hát a két karakter különböző végigjátszásával biztosan. Az apró ötletek – zseblámpa, rádiózás – nagyon feldobják a programot, sőt, utóbbi még azt is ügyesen elrejti előlünk, hogy a játék alapjában véve lineáris. A rádióüzeneteket, és a passzív karakter ténykedéseit úgy szerkesztették meg, mintha valójában nem is egyedül játszanánk, hanem kooperatív módban egy AI irányította szereplővel – és ez megint igen jótékony hatással van a játékélményre.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

us.aloneinthedark.com
members.aol.com/aloneindiedark

FÉNYEK ÉS ÁRNYAK

Fura kettősség jellemzi végig az Alone 4-et. Egyrészről sikerült feltámasztani a régi klasszikus elõd hangulatát, jó történettel, ügyes technikai trükkökkel előállni, és az egészet a mai elvárásokhoz méltó szinten prezentálni. Másrészt viszont – valószínűleg a „minél szélesebb célközönség megcélzása" miatt – borzasztó hangulatromboló dolgokkal bombázzák a játékost úton-útfélen, aki emiatt aztán vérmérséklettől függően vagy egyszerűen csak nem tud maradéktalanul örülni a játéknak, vagy a magyar nyelv minden szépségét megcsillogtató, vészesen burjánzó jelzős szerkezetekkel illet boldog-boldogtalant, akinek köze van a játékhoz. Persze ez csak egyfajta nézőpont: azé, aki az Alone 1-hez hasonlítja a játékot, nem mondjuk a Resident Evilhez és a hasonszőrű zombidarálós horrorkalandokhoz. Azokhoz képest tényleg magasabb szintet képvisel. Mindenképpen örülnünk kell, hogy végre itt egy horror-játék, amelyik nem az enyhén pejoratív „láncfűrészes" jelzővel illetett irányba kanyarodik el, hanem a misztikus történetre és a dramaturgiára helyezi a hangsúlyt. Hogy ezt csak úgy tudták eladhatóvá tenni, hogy jól meglocsolták kommersz rakétavetőkkel és idétlen szörnyekkel, hát, na bumm. Vegyük észre a műanyag csomagolás alatt az igazgyöngyöt!

Hancu

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	11/15
JÁTÉKÉLMÉNY	35/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	4/5

P300, 64MB RAM, 500 MB HDD, D3D

85

WM
WESTEND MULTIMÉDIA
WESTEND
WESTEND CITY CENTER, LECHNER ÖDÖN KÖRÚT 7.
1135. BUDAPEST, VÁCI ÚT 1-3.; TEL.: 238-7075
NYITVA: MINDEN NAP 10-21-IG
(SZOMBAT ÉS VASÁRNAP IS!)
Hihetetlen akciós árak!
Euro 2000
A tavalyi év legjobb focis játéka! Lehet, hogy mégsem a franciák nyerik?
UEFA EURO 2000
A legnépszerűbb történelmi valósidejű stratégiai játékban bármely birodalmat felvirágoztathatod
Age of Empires II
AGE OF EMPIRES II THE AGE OF KINGS
Most csak!
1.990,-
6.990,-
5.990,-
Screamer 4x4
INCA II
990,-
Inca II
SEGA RALLY
1.390,-
Sega Rally 2
THE F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 99
1.990,-
F.A. Premier League Manager
Barbie Print 'n Play
CALENDARS & BANNERS
990,-
Barbie Print'n Play
GRAND PRIX MANAGER 2
890,-
GP Manager 2
TOTAL ANNIHILATION
690,-
Total Annihilation
GRAND COLLECTION PICTURES VOL. #1
9.300 JPG PICTURES ON THIS CD-ROM!
990,-
Grand Collection #1
Az akciós árak csak az alábbi bónnal érvényesek!
Akciós Bón
érvényes 2001 JÚN.20-tól JÚL.20-ig
Akcióink csak a készlet erejéig érvényesek! Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

IW 2: EDGE OF CHAOS

StartBox

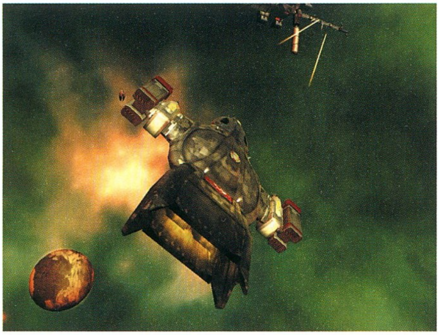
Fejlesztő: Infogrames
Kiadó: Particle System
Web: www.independencewar.com

Napsütéses, meleg, júniusi nap volt. Tudjátok, olyan átlagos, amelyiken még a falfehér bőrszínnel rendelkező, megrögzött egyedek se képesek megmaradni szobájukban, és szórakozás gyanánt is inkább a közeli strandot választják, mintsem hogy gépük előtt görbüljenek „S" alakúra. Többek közt én is a szabad levegőt választottam hétvégi pihenésképp, s a számítógépre még csak álomban se gondoltam. Haverok, víz és egy kevéske sport lebegett a szemem előtt, ám ekkor jött közbe az a bizonyos „de"; péntek délután Sasa-mester - szokásos örömteli ujjongások közepette - két furcsa színű CD-t tett le íróasztalomra. Jól tudta, hogy kegyetlenül szíven fog ütni ezzel a cselekedetével, de szerencséjére biztosra ment. Pár nappal a történtek után már kijelenthettem, hogy megérte lecserélnem egészséges hétvégi programomat. A történet végén még én voltam az, aki hálásan megköszönte, hogy kiválasztottként szerény személyemet illethették az EOC feliratú aranyszínű korongok.

„A VÉGTELENBE ÉS TOVÁBB!" – BUZZ LIGHTYEAR

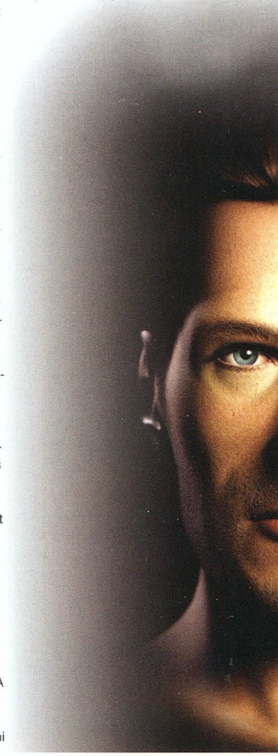
Azt hiszem, – szerényen bár, de – kijelenthetem, hogy sokat látott pilóta vagyok. Öreg róka, aki már mindenbe belekóstolt; a C-64-es Elite-től kezdve a Starlanceren keresztül egészen a fanatikusok számára is soknak tűnő, 560 oldalas kézikönyvvel rendelkező Falcon 4.0-ig rengeteg szimulátort megreptettem már. Egyszerűen élek-halok az élethűségre törekedő játékokért, mert tudom, hogy nekem például soha nem lesz lehetőségem kipróbálni, hogy milyen is lehet egy F-16-os vadászgépben megérezni azt, amikor az utánégető kiszakítja a gyomrom a helyéről, s tudom, hogy a világűrbe se igazán kerülök ki még ebben az életemben. Ezért is jelent számomra örömet az, ha valamiféle vérbeli szimulátor akad kezeim közé, hiszen ezek a „szoftverek" megpróbálják visszaadni mindazokat az érzéseket, amelyeket a valódi pilóták átélhetnek. Mindazt, amiről sokan – többek közt én is – csak álmodhatnak.

Az Edge of Chaosról persze nem igazán mondhatnánk azt, hogy szimulátor, hiszen a távoli futurisztikus jövőbe kalauzolja el játékosát – ami már eleve megkérdőjelezhetné kategóriáját. Ettől függetlenül végig úgy éreztem magam mellette, mintha valóban én is ott lettem volna valahol a Badlands Clusterben, ahol a játék főhőse, Cal Johnston épp egy védtelen kereskedőhajót próbál megcsáklyázni. Együtt dőltem űrhajómmal kanyarodás közben, behúztam a fejem, amikor elhúzott mellettem egy harci gép, és izgultam, hogy találok-e megfelelő rakományt, amelyet felpakolhatok, s értékes fegyverekre cserélhetek. Elérte azt, amiről a legtöbb program csak áhítozhat: életszerűséget és remek hangulatot teremtett kipróbálója számára. Mindezt pedig tökéletes hanghatásainak, fergeteges grafikájának és nem utolsósorban életszerűségének köszönhette. De ne szaladjuk ennyire a dolgok elejébe, lássuk szépen sorjában, hogy miért is állítom azt, hogy az EOC kötelező darab!



HOL IS TARTOTTUNK?

Mostanra már valószínűleg kitaláltátok, hogy az Edge of Chaos a nagysikerű 1999-es I-War című játék folytatása. Ha volt szerencsétek kipróbálni az előbb említett programot, akkor nem hiszem, hogy szükségszerű lenne taglalnom számotokra az előzményeket, de emlékeztetőül legyen itt e pár sor: A 24. században járunk. Száz éve dúl már a pusztító függetlenségi háború, és lassan megállíthatatlannak tűnő anarchia tombol az egész Univerzumban. A naprendszerek kalózoktól, fosztogatóktól hemzsegnek, s ez alól nem kivétel az a hely sem, ahol mi tengetjük fiatal életünket – a Badland Cluster. Sajnos korán elveszítjük édesapánkat, s eme szomorú esemény hatására azonnal a pilótafülkébe kényszerülünk, menekülnünk kell. Eleinte apánk gyilkosának megbosszulása lesz egyetlen célunk, majd miután legádázabb ellenségünk tizenöt év kényszerpihenőre száműz, pár cimboránkkal együtt – akikkel sikerül megszöknünk -, lehetőségünk nyílik arra, hogy kiépítsük a környék



leghírhedtebb kalózközpontját – már ha minden jól megy, ugyanis mindez már rajtunk múlik.

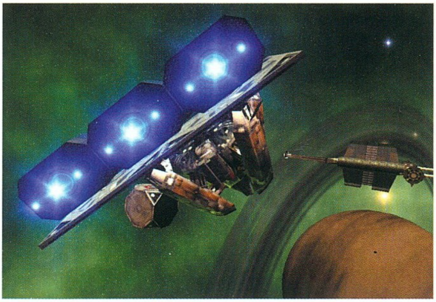
FIZIKA ÉS ŰRHARC

Amikor még csak a Freespace, a Wing Commander és az X-Wing volt az egyedüli űrszimuláció PC-re, játék közben sokszor feltettem magamnak azt a kérdést, hogy miért is lassul le az űrben a hajóm, hiszen ott fent nem létezik levegő, így hát légellenállás sem. Ezt most már minden ovis tudja. Aztán arra a logikus következtetésre jutottam, hogy ezeknek a szoftvereknek a készítői valószínűleg így próbáltak meg megmaradni a játék kategóriánál, hiszen kinek is lenne kedve ugyanannyi ideig lassítani, mint gyorsulni? A többiről nem is beszélve. Viszont amikor felfedeztem az I-War című programot, azonnal beleszerettem, mert képes volt valahol a kettő között meghúzni azt a bizonyos határt. Fejlesztői ellátták élethű fizikával és pofonegyszerű irányítási lehetőséggel egyaránt.

Az Edge of Chaosban mindez még kiforrottabbá vált, mint azt annak elődjében már megtapasztalhattuk. Űrhajónkat irányítva hamar rájövünk, hogy az irányváltoztatás, a gyorsulás, a lassulás idő-be telik, és egy-egy űrharc folyamán kétszer is meg kell gondolnunk, hogy elkezdünk-e forgolódni, vagy inkább továbbsiklunk a világűrben, mintsem hogy lelassuljunk, és könnyű prédává váljunk üldözőink számára. Csata közben ez gyakran úgy fest, mintha régi lovagi tornát figyelnénk, amint az ellenfelek paripáikon többször elsüvítenek egymás mellett, majd egyszer csak az egyik szerencsétlen páncélos a földhöz vágódik. Enyhe túlzással valami ilyesmit tapasztalhatunk ebben a játékban is, bár a nagy ívű kanyarodás is gyakran célravezető.

Az EOC másik életszerű eleme az űr lemodellezése. A tervezők ugyanis teljes naprendszerekkel, bolygókkal és azok holdjaival zsúfolták teli ezt a hatalmas „játszóteret", s megfigyelhetjük, hogy a dolgos kereskedők, a katonaság és a rendőrség napi teendőit végzi. Bárhova bármikor eljuthatunk, és e mesterséges intelligenciával rendelkező egyedek napi programját is módosíthatjuk, persze csak akkor, ha nem bánjuk az utazással járó időveszteséget. Hiszen minél távolabbra szeretnénk repülni, annál többet kell egyhelyben pihentetnünk botkormányunkat – szépen ki kell várni a repülési időt.

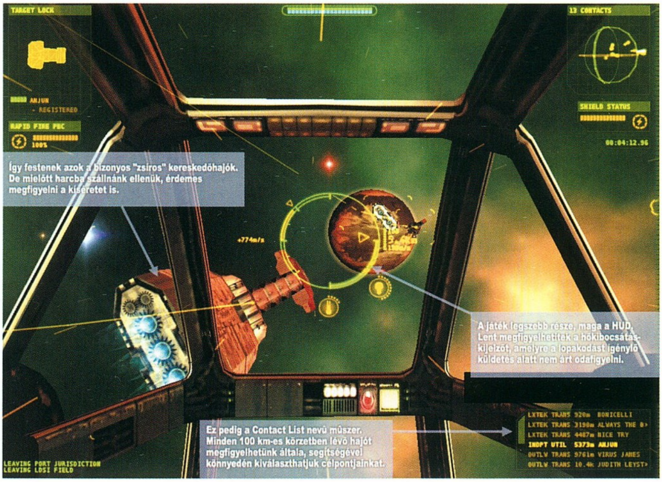
Persze könnyítésképp minden űrhajót elláttak egy ún. LDS meghajtóval (Linear Displacement Technology, erről is érdemes olvasni a beépített enciklopédiában), amely közel fénysebességgel képes elrepíteni minket a kívánt célállomásra. Ez az alaptípusú meghajtó esetében kb. 25-30 millió megtett kilométert jelent másodpercenként – viszont példaképen egy távolabbi bolygó úgy 3 milliárd km-re lehet tőlünk, így az odarepülési idő azért beletelik pár percbe. Az eligazodásban a csillagtérkép és a négyfunkciójú automata pilóta fog segíteni; ez utóbbi okosan megkerüli azokat az égitesteket, amelyekbe szeretnénk nem becsapódni.



„WHY DON'T WE GET SOMETHING COOL?" – JEFS (AZ I-WAR 2-BŐL)

Ha hasonlítgatni szeretném ezt az egyedi játékot – bár ezt igencsak szájhúzások közepette teszem -, akkor azt mondanám, hogy stílusát tekintve valahol az X-The Frontier felé kacsingat. De oly sok sehol sem látott elemet tartalmaz, amelyek miatt már eleve 99%-os értékelést érdemelne. Küldetései, amelyek a történetet hivatottak továbbsegíteni sosem egysíkúak, de ezektől is bármikor eltérhetünk, hogy egy kevéske szórakozást keressünk a közeli űrkikötőkben – azaz kiraboljunk pár szállítóhajót. Ez persze sohasem kockázatmentes feladat, de Cal számára adrenalinpumpálásnak épp megfelel, és ezáltal ráadásul értékes csecsebecsékhez juthatunk, amelyeket otthon fegyverekre cserélhetünk. A legtöbb kereskedő általában – ha értékes rakományról van szó, akkor pedig pláne – biztonsági kísérettel rendelkezik, ezért nagyon galádnak és ügyesnek kell lennünk ahhoz, hogy élve megússzuk csínytevéseinket.

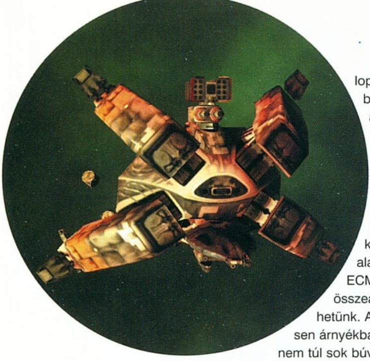
Nálam általában úgy zajlott egy ilyen esemény, hogy jó va-



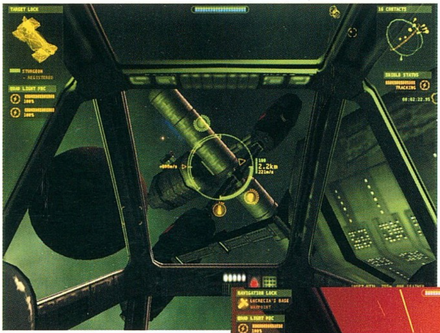
Így festenek azok a bizonyos "zsíros" kereskedőhajók. De mielőtt harcba szállnánk ellenük, érdemes megfigyelni a kíséretet is.

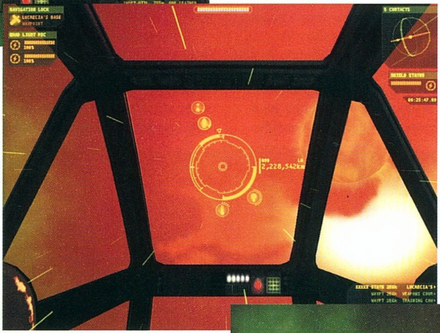
A játék legszebb része, maga a HUD. Lent megfigyelhetiték a hokibocsátás-kijelzőt, amelyre a lopakodást igénylő küldetés alatt nem árt odafigyelni.

Ez pedig a Contact List nevű műszer. Minden 100 km-es körzetben lévő hajót megfigyelhetünk általa, segítségével könnyedén kiválaszthatjuk célpontjainkat.



dász módjára kifigyeltem a célpontot, s felmértem a lehetőségeimet. Ezek voltak a legfontosabb pillanatok, hiszen eleinte nem szabad túl kapzsinak lenni, mert értelemszerűen a zsírosabb konvojo-





kat erősebb védelemmel kísérik, és másodpercek alatt végeznek velünk. Ekkor mögélavíroztam az egyik biztonsági hajónak, majd hátulról – ahol a pajzsrendszer gyengébb – kivégeztem az illetőt. Ekkora már feltehetően az egész flotta kapcsolt, ezért gyorsan megpróbáltam elintézni a többi harci gépet is, majd pár lövéssel megállításra és a rakomány átadására késztettem a transzfert. Ha élve megúsztam a dolgot, akkor jöhetett Jefs, akit pár gombnyomással a területre hívtam, s ő pedig komótosan felpakolta SCrV-jére a megjelölt árut. Ezután már rohantam is haza játékállást menteni, és Dagobert úr módjára fejest ugrottam vagyonomba – meglátogattam a kereskedelmi részlegünket.

ELECTRONIC COUNTER MEASURES – AVAGY TOLVAJKODJUK KEVESET

Mivel a készítők megpróbálták minél színesebb elemekkel felruházni játékukat, ezért nem csupán szürke, unalmas portyázások várnak majd ránk, hanem izgalmas, lopakodást igénylő bevetések is. Sőt, azt kell mondanom, rengeteg hangsúlyt fektettek a szimuláció eme részére, és nem véletlen, hogy amikor csak kedvünk szottyan, alapfelszerelésként ECM-re optimalizált összeállítással is repülhetünk. Ahhoz, hogy sikeresen árnyékban maradjunk a nem túl sok búvóhelyet kínáló űrben, a hajó három tényezőjére kell odafigyelnünk. Először is a hőkibocsátásra, amelynek mértékét megfigyelhetjük a HUD-on lévő műszeren. Minél többet használjuk a meghajtókat (a forgolódást is beleértve), ez az adat annál magasabb értéket mutat. A második tényező pedig a szenzorok ki- vagy bekapcsolt állapota, amelyekből aktív és passzív létezik. Végül pedig érdemes felszerelni különböző segédeszközöket madárkánkra, amelyek megzavarják a nem kívánatos egyedek vételét.

Leginkább a történet elején találkozhatunk olyan bevetésekkel, amelyek ügyes lopakodást igényelnek, de inkább nem általánosítok, mert őszintén szólva az efféle missziók nagyon gyakoriak. Ez persze az akciókat és a dirr-durrt kedvelők számára legtöbbször nemkívánatos elemként jelenhet meg a programban, de mindenesetre izgalmas szórakozást kínál.

OTTHON, ÉDES OTTHON!

Minden portyázás és küldetés után visszatérhetünk Lukrécia nagymamánk szerény hagyatékához, amely erődítményként rejtekhelyet biztosít számunkra valamiféle narancsszínű nebula közepén (még a nagymuter is kalóz volt, szép kis család :). Innen irányíthatunk minden olyan egyéb feladatot, amelyhez nincs szükség köztudottan remek pilótatudásunkra, s persze ugyanez a hely az, ahol lehetőségünk van a játékállás kimentésére. Egyébként ez utóbbi tény sokszor válhat igen bosszantóvá, hiszen nehezebb küldetések alatt gyakran csuklási rohamokat idézhetünk elő a programozóknak, s mindent megtennénk valamiféle csekély mentési lehetőségért is (quick-, vagy autosave). Sajnos ezzel a szomorú tulajdonsággal nagyon hamar meg kell barátkoznunk. Segítségként a készítők csupán annyit tettek, hogy a szóköz billentyűvel továbbléptethetjük az átvezető képsorokat, a „Del" gombbal pedig felgyorsíthatjuk a monológok lejátszását.

Nos, akkor visszatérek a főhadiszállásunkra! Igazából csak az első fejezettől vesszük hasznát az itt található menüpontoknak (rögtön a 0. után), de mivel a legfontosabb teendőinket itt kell elvégeznünk, rátérek ezek részletes ismertetésére.

Hangár: Elsőként ezzel a helyszínnel kell megismerkednünk. Innen indulhatunk el vadászkörútjainkra, és itt nyílik lehetőségünk arra, hogy lopott hajóinkat felspécizzük a kereskedelmi és egyéb forrásokból beszerzett kütyükkel. Az Inventory menü részletesen tartalmazza, hogy milyen termékből mennyi áll rendelkezésünkre, s az ott látott egyéb kategóriába sorolható rakományokat is felhelyezhetjük gépünkre - ha például különleges szállítási feladatot kapunk, amelyben személy szerint nekünk kell kézbesítenünk valamit (pl. élelmiszert, luxuscikkeket, alkatrészeket stb.). Ezen kívül eldönthetjük, hogy saját konfigurációval, vagy a számítógép által javasolt ideális fegyver- és rendszerbeállításokkal repülünk. Ezek közül a számítógép több variációt is felkínál: Standard, Assault, Stealth és Ecm módok közül válogathatunk.

Kereskedelem: Ebben a menüben ismerkedhetünk meg azokkal a csereajánlatokkal, amelyeket

- a történet alakulásával párhuzamosan - érdemes elfogadnunk, teljesítenünk. A

részleg vezetője Jefs, aki időnként előállhat különleges megbízásokkal, amelyeket értelemszerűen felettébb jövedelmező végrehajtani. Érdemes állandóan szemmel tartani ezt a részleget, portyázásaink után pedig illdomos bekukkantani, hogy sikerült-e olyan termékhez hozzájutnunk, amelyet elcserélve növelhetjük hatékonyságunkat – magyarán fejleszthetjük hajónkat.

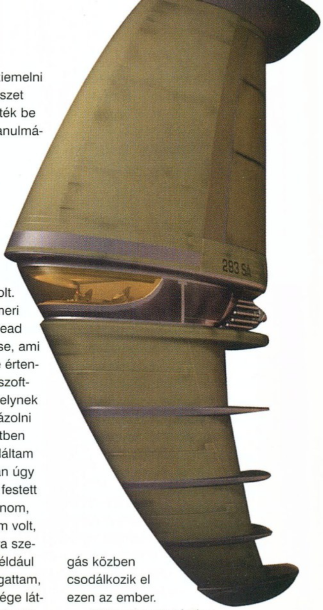
Újrafeldolgozás, gyártás: Általában a kereskedelmi forrásból származó bevételek elegendők a sikeres hétköznapok túléléséhez, mégis akad még egy lehetőség a kényelmesebb élet könnyed megvalósítására. Ez pedig a gyártás. Ehhez a művelethez két dolog szükséges. Először is elegendő gyártási pontot kell szereznünk (Manufacture Point), amelyekhez a Recycling menüpont alatt juthatunk hozzá, ha „bezúzzuk" a különböző pontértékű kereskedelemre szánt termékeket. Ha ez megvan, akkor már csak a megfelelő tervrajzokra lesz szükségünk (Blueprint), s máris beindíthatjuk a gyártósorokat. Nem túl hasznos, mindenesetre ez a lehetőség is érdekes szint varázsol a játékba.

Kommunikáció: Ide érkeznek be elektronikus leveleink, amelyeket feltétlenül el kell olvasnunk. Ezek az üzenetek általában továbbgombolyítják a történet fonalát, és ha időt szánunk az elolvasásukra, érdekes információkhoz juthatunk. Ráadásul – ahogy egyre ismertebb csínytevőkké válunk – megbízatásainkat is e helyről szerezhetjük be. Csak ismételni tudom önmagam, ugyanis nagyon praktikus és ötletes dolognak tartom ezt a részt is.

Enciklopédia: Feltétlenül említést érdemel még a játék beépített adatbázisa, az enciklopédia is. Ugyanis oly átfogó adathalmazzal ajándékozza meg a játékost, amely mellett még a kézikönyv is csak Ludas Matyinak tűnhet. Mindenről mindent megtudhatunk, kezdve a történelemtől a legutolsó rakományon át a fegyverekig. Szakavatottaknak érdemes lehet a resource.zip nevű file-ból kiemelni ezt a részt, ugyanis az egészet HTML formátumként építették be a játékba, s így bármikor tanulmányozhatjuk azt.

HEAD UP DISPLAY ÉS LÁTVÁNY

Amint megpillantottam az EOC szimulációs részét, szemem azonnal megragadt egy bizonyos ponton. Ez pedig a HUD volt. (Már biztosan mindenki ismeri ezt a kifejezést, az angol Head Up Display szavak rövidítése, ami a pilóta elé vetített kijelzőre értendő). Eddig egyetlen olyan szoftverrel sem találkoztam, amelynek sikerült volna élethűen ábrázolni ezt a jelenséget, de ez esetben semmi kivetni valót nem találtam HUD-on. Végre nem csupán úgy tűnt, mintha valami üvegre festett graffiti mögül kellene céloznom, hanem végig olyan érzésem volt, mintha valóban a sisakomra szerelt műszerről lenne szó. Például ahogy a botkormányt mozgattam, a pilóta fejének tehetetlensége látható és érzékelhető volt. Felvette a gyorsulással, a lassulással és a kanyarodással járó tempót, és az érdekes és információdús adatok végig ott lebegtek valahol a szemem sarkában. Remélem, pár közeli képkockán megfigyelhetitek ezt a tényt, de igazából csak mozgás közben csodálkozik el ezen az ember.



Ehhez kapcsolódóan akadt még dicsérő jelzőkkel illethető tulajdonsága a HUD-nak, mégpedig az a leegyszerűsített vezérlőpanel, amely a képernyő középső részen található. Ez a rész a kurzormozgató nyilakkal bármikor elérhető, és az irányítással kapcsolatos öszszes teendőt elvégezhetjük innen. Magunk elé varázsolhatjuk a csillagtérképet, a kommunikációs menüt, vagy akár az energia-elosztó képernyőt, szinte mindent, amit egyéb billentyűkombinációkkal is elérhetünk. Ez önmagában persze nem túl nagy segítség, de szerencsére lehetőségem volt egy Microsoftos SideWinder botkormánnyal is kipróbálni a programot, s az azon található „HUT / Sapka" segítségével is működtethettem ezt a részt – a billentyűzet teljes nélkülözésével.

A fent említett „apróságon” kívül akad még bőven min csodálkozni, hiszen például eddig még csak meg sem említettem azt, hogy mindez hogyan is fest a képernyőn. Nehéz szavakba önteni, de azért most megpróbálom: eszméletlenül jól. :) Valahogy így kell kinéznie a kor űrhajó-szimulátorának, de azt hiszem, ezek a közeli képek magukért beszélnek. Egy-egy küldetés között érdemes időt szánni arra, hogy elrepüljünk megcsodálni egy fényes csillagot, vagy netán valamiféle forgalmas űrkikötőt, mert a látvány mindenkit oda fog szegezni a képernyő elé. Első pillantásra az is feltűnt, hogy – a textúrákon kívül - nem találtam egyetlen kézzel rajzolt állóképet sem a játékban. Ettől függetlenül mégis minden legalább olyan látványosan festett, mint azokban a játékokban, amelyekben digitalizált videojelenetekkel vagy méregdrága grafikai programokkal generált átvezető animációkkal próbáltak levenni lábamról (á la Freespace, Starlancer stb.). A különleges effektusok, a planéták, a naprendszerek egytől egyig kifogástalan minőségben pompáznak a gyakran végtelennek tűnő űrben, ha akarnék, se tudnék rosszat mondani a program e tulajdonságáról. Le a kalappal előtte!

Az Independence War első részére legtöbben csak úgy emlékeznek, hogy valami eszméletlen intróval rendelkezett, a játékra pedig nem igazán. Természetesen a folytatás is tartalmaz pár perc FMV-t, de sajnos azt kell mondanom, hogy túlságosan sok kiváló mást láthattunk már ahhoz, hogy erre is felkapjuk a fejünket. Persze nem nevezném még csak átlagosnak se az animokat, de – mivel a fejlesztőknek túl nagy volt a szájuk, hogy „hú, ilyen jót még sehol sem láthattunk” stb. – ezért inkább azt üzenném nekik: talán nézzetek meg egy Blizzardos animációt (pl. Warcraft III, amelyet megtekinthettek a CD mellékletünkön :).

PÁR SZÓBAN A HANGHATÁSOKRÓL

Ahhoz, hogy valóban képesek legyünk odaképzelni magunkat egy virtuális irányító-központba, nem elég a minőségi képi megjelenítés, szükség van mindenféle jobbnál-jobb hanghatásra is. Szerencsére ez alkalommal egyáltalán nem lehet panasz ezeknek a hiányára, sőt! Induláskor például roppant hangulatosan dübörögnek fel űrhajónk hajtóművei, űrharc közben pedig a fegyverek és a rakéták zajából következtethetünk azok helyzetére. A rádióbeszélgetésekkel sem volt semmi gond, s ráadásul még a zenei aláfestés is művészien szépre sikeredett.

Egyszóval aki teheti, próbálja meg valamilyen Dolby rendszeren megreptetni az I-War 2-t, mert csak akkor fog igazán rádöbbenni, hogy valójában új hangfalkészletre vágyik.

MINDENT EGYBEVETVE...

...remek kis szimulátort ismerhettek meg e folytatás révén. Ha már Te is unod a szokásos Freespace-eket és hasonló, „egyszerű” lövöldözős programokat, akkor feltétlenül legyen ez a következő kiszemelt áldozatod, amelynek esélyt adsz. Egyetlen negatívumaként csupán a néhol kegyetlenül nehéz űrharcot és a mentési hiányosságot róhatnám fel. Minden egyéb tulajdonsága, értéke, kimagaslóan magasra emeli kategóriájában belül ezt a programot. Ezek után már abba se merek belegondolni, hogy vajon mit hozhat még a jövő, amikor is mindezt – akarom mondani, valami hasonlót - az internet segítségével akár hús-vér emberekkel együtt is kipróbálhatjuk. De ahogy az idei E3-as kínálatot elnéztem, nem kell túlságosan sokat várnunk erre a pillanatra. Mindaddig pedig legyen elég annyi, amennyit az EOC kínál: majdnem minden.

Chris
Chris@vogel.hu

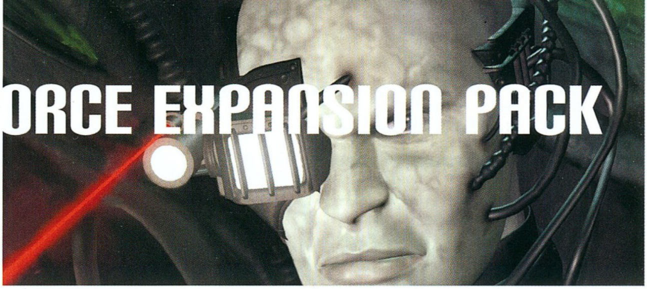
KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.edgeofchaos.net
www.talentforwar.net
www.geocities.com/dreadnt

GRAFIKA	24/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	36/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	5/5

P300, 64MB RAM, 500 MB HDD, D3D

94



ST: ELITE FORCE EXPANSION PACK

StartBox

Fejlesztő: Raven
Kiadó: Activision
Web: www.activision.com

A Quake III motor köztudottan csodákra képes, ám nem árt, ha maga a játék is igyekszik hangulatában, történetében egyedi lenni, nem elsikkadni a középszerű csil-

logó-villogó agyatlanságok tengerében. Kis odafigyelés és a végeredmény tuti siker, a cégnek nincs más dolga, mint bekasszírozni a busás hasznot, és elgondolkodni a folytatás lehetőségén. Amíg azonban a teljes értékű folytatás elkészül, illik legalább egy vékonyka bőrt lerángatni még a sikeres portékáról. A Star Trek Voyager Elite Force, a tavalyi év nagy befutója is igyekszik megfelelni ennek a trendnek. Meg is érkezett a Star Trek Voyager Elite Force – Expansion Pack, ám azt kell mondanom, a Raven és az Activision komolyabban vették a feladatot, mint gondoltam. Valószínűleg ők is érezték, hogy némi hibajavítás és néhány multiplayer pálya kissé soványan festene, ezért olyan szellemes megoldást építettek a kiegészítő csomagba, amely, bátran állíthatom, meg fogja dobogtatni minden Star Trek rajongó szívét. Az ötlet nem más, mint a Tour Mode. Ilyenkor nincs más dolgunk, mint sétafikálni a Voyager fedélzetén. Nem vagyunk időhöz kötve, és lehetőségeink tárháza is bővült kissé. A turbólifttel oda megyünk, ahová csak akarunk, tíz szint között választhatunk. A szintek térképei interaktívak, lehetőségünk van beleolvasni saját és társaink feljegyzéseibe, aktívan részt vehetünk olyan összetett feladatok irányításában, mint például ürsiklók kilövése. Vészhelyzet észlelésekor lehetőségünk van riadót elrendelni, a replicatorokkal bármikor a semmiből nyerhetünk például innivalót magunknak. Ezek mind apróságnak tűnhetnek, de összhatásukban hatalmasat dobnak a játék élvezhetőségén: a Voyager élőbb és valódibb lesz, mint bármikor ezelőtt. Bevallom, nekem az egész kiegészítő csomagból ez éri a legtöbbet.

Azért a Star Trek Voyager Elite Force – Expansion Pack minden tudása nem merül ki ennyiben. Tarsolyában lapul még néhány meglepetés: néhány single player küldetés (ezek felejthetők) és 21 új multiplayer pálya, melyekből egy csokrot kifejezetten a Star Trek aktív rajongótáborának zsengéiből válogattak (más kérdés, hogy milyen dolog fanok pályáit pénzért adni). A multiplayer módban 5 új játékforma, 7 új Holomatch, 9 új Capture the Flag és a már említett rajongói pályacsokor vár a kísérletezőkre.

Mivel kiegészítő lemezről beszélünk, két fontos tényezőről illik még szólni: az egyik rendkívül örvendetes, a másik már kevésbé szívderítő. Kezdjük a jóval. Mint azt fentebb már írtam, a kiegészítő lemezek általában - mintegy emlékeztetőül - két jól megtervezett, teljes értékű mű között keletkeznek. Áruk ennek megfelelően nem lehet annyi, mint egy több éven át tervezett, teljes játéknak. A Star Trek Voyager Elite Force – Expansion Pack 20 dollár körüli árával közepesnek mondható, a hazai (állam bácsi jussával kiegészített) árról még nincs tudomásom. Kellemetlen tulajdonsága viszont, mint majdnem minden kiegészítő lemeznek, hogy sajna igényli az eredeti, esetünkben a Star Trek Voyager Elite Force installálását. Így tehát a full extrás Voyager körülbelül 15 ezer pengős magyar forintjába jön ki az állampolgárnak, ami ha nem is extrém ár, csábítóan alacsonynak sem mondható. A vásárló viszont egy pompásan kivitelezett FPS játékot kap a pénzéért, melyet gazdagon kiegészítettek a manapság szinte elengedhetetlen csoportos őrjöngés minden bájával, lehetőségével. Ráadásul pacifistább hangulatában még gondtalanul barangolhatunk is a Voyager fedélzetén. Itt-ott megpiszkálunk néhány kapcsolót, megrángatunk néhány kallantyút és - ha esetleg mindezek eredményeképp szirénák sikolya űzné el a folyosók csendjét - hát angolosan távozunk a helyszínről.

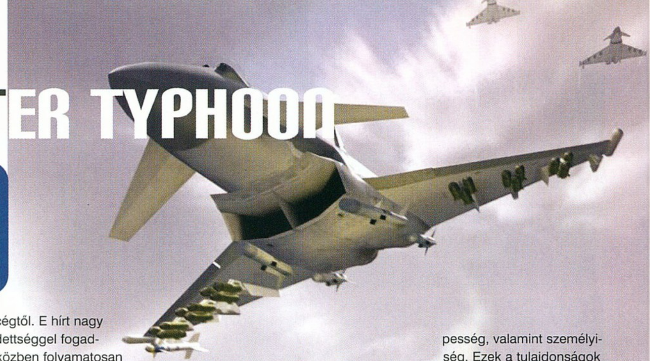
Beton

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	12/15
JÁTÉKÉLMÉNY	30/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	12/15
ÖSSZHATÁS	4/5

P300, 64MB RAM, 100 MB HDD, D3D, ELITE F

80

EUROFIGHTER TYPHOON



StartBox

Fejlesztő: Digital Image Design
Kiadó: Rage Software
Web: www.eurofighter-typhoon.net

„Manapság egyszerűen nem éri meg modern, harci repülőgép-szimulátort készíteni.” nyilatkozta negyed évvel a Jane's F-15E megjelenését követően Andy Hollis, a program producere – kinek nevéhez olyan szimulátortörténeti mérföldkövek fűződnek az előbb említetten kívül, mint például a Gunship, vagy a Jane's Longbow sorozata –, s hogy szavainak tettek adják a megfelelő hangsúlyt, pár hét múlva megvált a cégtől. Sajnos nem ő volt az egyetlen, aki elhagyta, vagy kényszerült elhagyni a „szakmát”: már majdnem két éve történt, hogy a Rage Software megvásárolta a Digital Image Design (DiD) fejlesztőcsapatot, s ezt követően az „új érát” teremtő Eurofighter 2000 folytatásán dolgozó emberek felének távoznia kellett a cégtől. E hírt nagy elkeseredettséggel fogadta az időközben folyamatosan gyarapodó, s a fejlesztésekre mind egyre nagyobb befolyással levő „On-line” szimulátor közösség, hisz az anno 1995-ben megjelenő Eurofighter számtalan ember „előéletében” játszott meghatározó szerepet.

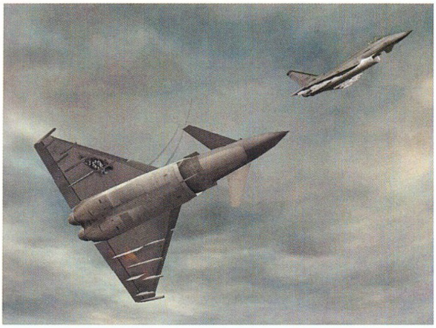
Ám a „fúziót” alig egy hónap elteltével az első hivatalos sajtóközlemény megjelenése követte, mely szerint a Rage továbbra is lát fantáziát a Eurofighter Typhoonra átkeresztelt projectben, s így a fejlesztés további menete zöld utat kapott a cég vezetésétől. Az érdekeltek közül kivétel nélkül mindenki kitörő örömmel, s megdönthetetlen optimizmussal fogadta az újabb és újabb közleményeket-híreket, egészen addig, amíg az első, ténylegesen a játékból származó screenshotok meg nem jelentek. Ekkor kezdett csak nyilvánvalóvá válni, hogy a Typhoon elsősorban mégsem a hardcore gamerek számára, hanem általánosságban mindenkinek készül.

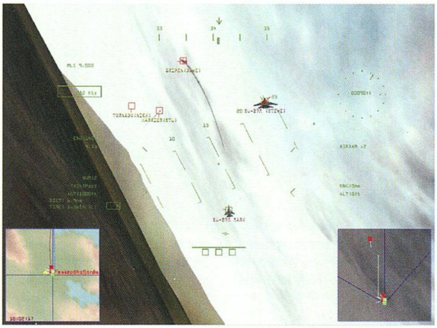
AZ ALAPOK

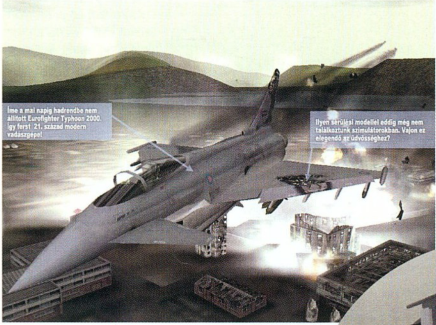
A program elindítását követően a főmenüben négy opcióval találjuk szembe magunkat: betölthetünk egy már elmentett karriert, elkezdhetünk egyet békeidőben, vagy háborúban, esetleg multiplayer játékhoz csatlakozhatunk. Mint azt látni lehet, a megszokott gyakorló küldetések hiányoznak a menüpontok közül, de a békeidőbeli karrier kezdése esetén az első pár bevetés alkalmával a számítógép folyamatosan segítségünkre van abban, hogy mit, hogyan csináljunk. Nagy EF2000 addictként egyből a „War time”-ot választottam, mondván túl sok különbség úgysem lehet a két program között. Hát volt. Először is ki kell választanunk magunknak hat pilótát, akiknek a helyét a háború ideje alatt bármilyen szituációban át tudjuk venni. A kilenc választható pilótának mindegyike különböző tulajdonságokkal rendelkezik: úgymint harcnemre való specializálódás, tapasztalat, egészség, túlélőképesség, valamint személyiség. Ezek a tulajdonságok fogják a későbbiekben meghatározni, hogy karaktereink hogyan fognak viselkedni a levegőben, egy esetleges katapultálás alkalmával, vagy fogságba esésükkor.

A TÖRTÉNET

Történetünk ugyan ott folytatódik, ahol a Eurofighter 2000-ben abbamaradt, vagyis Oroszország még mindig nem mondott le arról a vágyáról, hogy saját vezetése alatt újra egyesítse elvesztett területeit, s ennek megfelelően meg is támadja első ízben Litvániát, valamint Észtországot, majd kisvártatva Norvégiát, s végül a balti államok maradékát. A NATO természetesen a végletekig elítéli Oroszország illegálisnak mondott cselekedeteit, majd a szokásos diplomáciai körök lefutása után kész mindennemű segítséget megadni a bajba jutott országoknak. Stratégiai szempontból a konfliktusban az egyik legfontosabb szerepet Izland játssza, mivel az Amerikából érkező légi valamint vízi utánpótlási vonalak mind ezen keresztül futnak Európába, s ebből adódóan a sziget minden erővel való megtartása, kontrollálása a győzelemhez létfontossággal bír, tegye ezt bármelyik is a szembenálló felek közül...







Íme a mai napig hadrendbe nem állított Eurofighter Typhoon 2000. Így ferst 21. század modern vadászgépe!

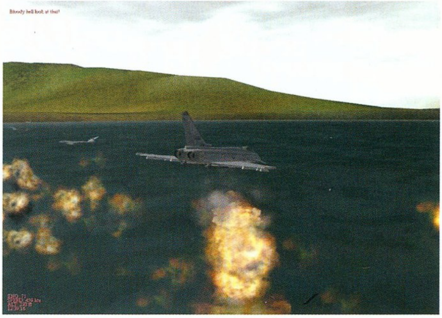
Ilyen sérülési modellel eddig még nem találkoztunk szimulátorokban. Vajon ez elegendő az üdvösséghez?

SZIMULÁTOR?

A programban szereplő bevetések létrehozásáért, s a háború menetének irányításáért egyaránt egy dinamikus kampánygenerátor a felelős, melynek első generációja a Eurofighterben debütált. Az azóta eltelt több mint hat év folyamán a DiD csapata több kiegészítéssel is felvértezte WARGEN névre hallgató rutinját, mely most már előre beépített fordulatok lekezelésére is képes. Ennek megfelelően a konfliktus előrehaladtával, teljesítményünktől függően a háború menete különböző fordulatokat vehet, melyeket külső befolyásoló tényezők szabnak meg, s így a játék soha nem hagyja el a fejlesztők által elképzelt két történeti szálat – megfelelően annak, hogy éppen nyerésre vagy vesztésre állunk. Sajnos nemcsak a WARGEN által követendő stratégia az egyetlen, amibe majdhogynem semmilyen módon nem tudunk beavatkozni, hanem ilyenek az általa tervezett bevetések is. Pilótánk eligazításakor lehetőségünk van egy igen primitív kezelőfelülettel és tudással rendelkező „mission editor" használatára, amelyben lehetőségeink a már meglévő waypointok helyének megváltoztatásában, de legfeljebb újak létrehozásában merül ki. További tulajdonságaikból úgy, mint magasság, autopilótára vonatkozó sebességadatok, minket támogató egységek útvonala, újratöltő gépek pozíciója, semmit sem tudunk módosítani, vagy hozzáadni. Ezek pedig mind olyan opciók, melyek már léteztek a program elődjében, s ezáltal nem csak a szimulációra, de a taktikára, valamint a stratégiára is került némi hangsúly - ettől pedig inkább csak nőtt az ember lelkesedése, mintsem csökkent volna. Akár fél órát is el lehetett piszmogni egyetlen bevetés tervezésével, hogy a telepített radarállomások, valamint a védő gépek típusának megfelelően hol, milyen magasságban és merre érdemes repülni, hol kell kihasználni a domborzat nyújtotta fedezéket, s mindezt úgy, hogy még éjszaka is mindenfajta „kellemetlenség" nélkül elérjünk célpontunk fölé. A Typhoon ebből a szempontból teljesen más. Nem tudjuk megállapítani, hogy a célpontig mekkora távolságot kell megtennünk, nem tudjuk, milyen magasságon repüljünk az optimális fogyasztás érdekében – ez utóbbi Izland területéből adódóan nem akkora hatalmas baj, hiszen egyetlen „centerline droptank" elegendő a legváltozatosabb küldetésre is. A háború menete folyamán bármikor lehetőségünk van pilótáink bázisok közti áthelyezésére, amit az elején már érdemes is megtenni, hiszen akármilyen elit pilótának is vannak beállítva, irányításunk alatt – remélhetőleg – sokkal nagyobb esélyük van a túlélésre. Az elején, amíg még sok pilótánk van életben – és ez az első karrierünk alkalmával bizonyítottan nem fog sokáig tartani – meglehetősen sok dolgunk lesz: ugrálni pilótafülkéből pilótafülkébe. Szerencsére a program figyelmeztet minden egyes alkalommal a harci helyzet változására, így mindig ott tudunk „segíteni", ahol erre a legnagyobb szükség van.

A GRAFIKA

Mint arról már szó volt, a program történetének gerincét az előre megírt események, fordulatok képezik, melyekről mi TV-s tudósítások formájában értesülünk – á la CNN. Sajnos ezeknek a minősége nemcsak, hogy hagy némi kívánnivalót maga mögött, de egyenesen konvergál az élvezhetetlen érték felé. Ugyanez a helyzet az átvezető animációkkal is, melyek bár nagyon dicséretes módon mind a szimulátorban szereplő 3DREAM grafikus engine által vannak leképezve - s így az soha nem hagyja el a 3D-s világot -, ám ez meg is látszik rajtuk. Az emberek olyan kevés poligonból állnak, mint a TFX-szel egyidős Infernóban szereplő figurák, mozgásuknak pedig szinte semmi köze nincs a valósághoz. Az összes körletben, eligazításon, hangárban ugyanazokkal a renderelt képekkel lehet találkozni, mint amelyikek már három hónapja letölthetők a Rage site-járól, s a karakteranimációk is ugyanazok azonos szituációk esetében. Én megértem, hogy jópofa, ahogy mondjuk a pilóta elindítja a gépet,



vagy biliárdozik, esetleg az ellenség kínozza, csak azt nem látom át, hogyha ilyen animációk már mindenképp bekerültek a programba, akkor miért nem tudtak rájuk kicsit jobban odafigyelni: nem teljesen értem például, hogy a katapultált pilótám miért úszkál a tengerben négykilós sisakjával a fején?

Általánosságban a szimulátor grafikájáról viszont csak szuperlatívuszokban lehet beszélni. A 3DREAM engine teljesen DirectX 7.0 kompatibilis, s így a hardware-es Transform and Lightingtól kezdve a Bump Mappingig mindent támogat, 1027x768as felbontásig 32 bites színmélységgel. Annak ellenére, hogy saját számítógépem már rég nem tartozik az „igazságosztó" kategóriába, a program minden további nélkül elfutott rajta 800x600-as felbontásban, ami még engem is meglepett, hiszen a mai követelményeket ismerve a legrosszabbtól tartottam... A táj fantasztikus, végre kerekített dombok felett repülhetünk, melyek még közelről sem pixelesednek ki. A víz textúrázása külön megoldásra talált, miután minden folyó és tó felszíne úgy néz ki, mintha tényleg hullámzana. Lehet találkozni felhőrétegekkel, melyek a nap állásától függően árnyékot vetnek a földre, s megjelentek a régóta áhított napszakok is. Nosztalgia végett a fejlesztők megtartották a „Lens Flare" effekteket, melyek még a bétaváltozatban az eredeti Eurofighter 2000-hez hasonlóan hexagonálisak voltak, ám a végleges verzióban már kör alakúra duzzadtak. A robbanási, sérülési illetve rakétaeffekteket a Total Air Warból importálták át, így ezekre sem lehet semmi panasz - egyedüli észrevétel, hogy teljesen mindegy, hogy a földbe vagy a vízbe lövünk a Mauser 27-es géppuskával, ugyanaz a szikrázó tűzlabda jelenik meg.

A JÁTÉKMENET

Játékmenetet illetően engem az első igazi csalódás akkor ért, amikor az options menüben megláttam a gép irányításának egérrel történő lehetőségét. Szerintem erre a dologra minden vérbeli szimulátoros egyszerre kapja fel a fejét, hogy persze, az X-Wingben még elmegy, de egy repülőgép esetén! Innen egyenes úton jött a következtetés: Arcade! Gondjaim voltak eleinte a fegyverek kezelésével is, mivel a program - akárhogy kalibráltam is a joyomat - sehogy sem volt hajlandó az 1-es és 2-es tűzgombot különállóan kezelni - belekerült néhány Meteoromba, amíg megszoktam. A program Arcade jellegét a színvonaltalan repülési modell is igazolja, mely által a gép lehetetlen gyorsulásokra képes. Igaz, hogy a Typhoon nagyobb tolóerő/tömeg aránnyal rendelkezik, mint a legtöbb modern harci gép, de azért az már nonszensz, hogy teljes terhelés mellett is ugyanannyi időbe telik neki felszálló sebességre gyorsítani.

Annak idején a Eurofighterrel új éra született, mely minden tekintetben egyedülálló volt. Első ízben szerepelt benne a technika, a szimuláció és a játszhatóság olyan keveréke, mely egyszerűen tökéletes összhangban volt. Az ember akár több napra is magára tudta zárni szobája ajtaját – közvetlenül a hűtőszekrény foglyul ejtése után -, s nem létezett számára semmi más, csak a Skandináv félsziget hófödte hegycsúcsai, fjordjainak csipkézett partjai, valamint az adrenalin mámora, ahogyan a tenger felett alig száz lábbal próbálja teljes harci sebességen üldözőit lerázni, miközben mellette az AAA-k gránátjai tűzijátékként robbannak bele az éjszakába. Egy generáció nőtt fel ezen a szimulátoron, s ami oly magával ragadó volt benne, az most mind hiányzik a Typhoonból. Ez a szubjektív végkövetkeztetés a lassan sértődöttségbe átforduló csalódottságom hangja, hiszen akár oly sokan, én is nagyon sokat vártam erre a programra, és mégsem azt kaptam, amit ígértek...

tatcom

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.eurofighter.pso-online.com
www.combatsim.com

GRAFIKA	23/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	24/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	10/15
ÖSSZHATÁS	3/5

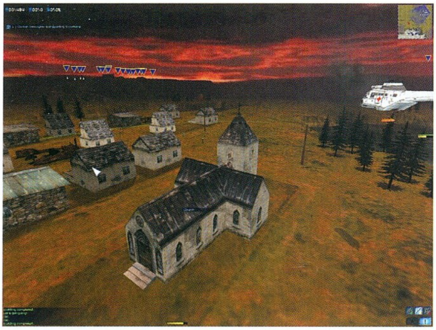
P450, 128MB RAM, 600MB HDD, D3D

73

CONFLICT ZONE

StartBox

Kiadó: Ubisoft
Fejlesztő: MASA
Weblap: www.conflictzone-thegame.com



Az igazat megvallva hatalmas várakozásokkal láttam neki az installálásnak. A francia Masa cég eredetileg üzleti célú AI-alkalmazásokkal szerezett magának hírnevet, a játékfejlesztésben viszont csak ezzel a programmal debütált. Korábban DirectIA néven piacra dobtak egy stratégiai játékokba is adoptálható SDK-t, amelyet jó pénzért rá is sóztak az iparág pár neves fejlesztőjére. A Conflict Zone-t (a továbbiakban CZ) demónak szánták, amellyel kidomboríthatják professzionális AI-jük képességeit. Minthogy magam is éppen túl vagyok egy taktikai AI tervezésén, és amúgy is az AI-téma szerelmesei közé sorolom magam, első hallomásra beleszerettem ebbe a játékba. Így most meghallgathatjátok egy tragikus szerelem történetét...

JÁTÉKMENET

2010-ben járunk. A GHOST néven elhíresült világméretű terrorista hálózat erőszakos cselekményeivel a világ minden táján fegyveres konfliktusokat szít. Ellenük az ENSZ békefenntartóinak örökében az ICP nemzetközi hadserege veszi fel a harcot. Ám ezt a háborút csak részben vívják a csatamezőn, mert közben ádáz harc dúl a közvélemény kegyeiért a médiában is.

A Conflict Zone sztorija röviden ennyi. Mindez a jól megszokott – á la Command and Conquer –, néhány újszerű ötlettel színesített RTS köntösben. A játékos több mint 50-féle egységet állíthat hadrendbe, persze csak akkor, ha gondosan felépíti bázisán az összes lehetséges épületet. Ezek újabb és újabb épületek kialakítására adnak módot, amelyekben újabb és újabb, egyre hatékonyabb egységek gyárthatók – szóval: a szokott recept, kár is szót vesztegetni rá.

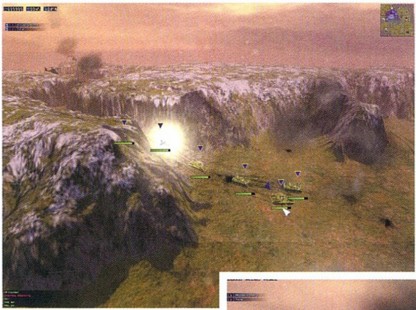
A játékmódok közül a főmenü a hadjáratot és a multiplayert ajánlja fel, ám a gyakorlottabbak a multiplayer mód almenüi között rálelhetnek a gép ellen vívott random scenario lehetőségére is (multiplayer „create" gomb ellenségnek állítsuk be az AI-t). Alapesetben két hadjáratot játszhatunk végig: egyet a jó- és egyet a rosszfiúkkal, no meg a rövid tutorialt. Utóbbit érdemes kipróbálni, mert a kissé körülményes 3d-s irányítást ebben lehet a legjobban elsajátítani – mellesleg ez a játék talán legkorrektebben kivitelezett része.

A BÉKE ŐREI

Az ICP hadjárat a hangzatos „béke őrei" címet kapta. A játékos a kéksisakosok parancsnokaként elegáns főtisztektől kap eligazítást, majd bekapcsolódik valamelyik lokális konfliktusba Ukrajnában, Afrikában stb. A többnyire hihető háttértörténetek és érdekesnek tetsző objektívák mögött sajnos a képlet általában leegyszerűsíthető a „semmisíts meg minden ellenséget" taktikára.

Ugyanakkor néhány ponton a játék kifejezetten innovatívnak mondható – mármint a jó és újszerű ötletek tekintetében. Elsőnek máris ott az erőforrások kérdése. Azt már megszoktuk az ilyen játékokban, hogy valamit gyűjtögetni kell, aminek a hiánya – az idő mellett – gátat szab az esztelen építkezésnek és gyártásnak. Például bányászni kell, aratni, energiát termelni stb. A CZ-ban ez nem teljesen így működik. A kritikus erőforrás a pénz, csakhogy az ötlet, miként juthatunk hozzá, egészen eredeti.

A modern háborúban, amelyben a nemzetközi békefenntartó erők anyagi hátterét a demokratikus kormányok finanszírozzák, minden a közvéleményen múlik, és azon, megfelelő-e a hadmozdulat médialefedettsége. Minél tetemesebb támogatásra számítunk tehát az ICP oldalon, annál több figyelmet kell fordítanunk a médiára, a közvéleményre és ezért a humanitárius tevékenységre: menekülttáborok építésére, a civil lakosság mentésére a harci övezetekből, a polgári áldozatok elkerülésére. A média rögvest ránk ugrik, ha a lakott településeket nem könnyű fegyverzetű gyalogsággal, hanem nehéz tankokkal, harci he-



likopterekkel, ne adj isten, stratégiai bombázással igyekszünk „felszabadítani”. Jól hangzik, nem? Sajnos a játék designjában ez a zseniális ötlet erőltetetten és sután valósul meg. Ugyan kinek van kedve a hadműveletek előtt fegyvertelen polgári mentőhelikopterekkel kommandózni? Kinek van ideje a leghevesebb harci tevékenység közepette a szomszédos település civil lakosságát menteni ahelyett, hogy a hadmozdulatot irányítaná? Szóval vannak pillanatok, amikor a játékélmény fontosabb lenne a realitásnál.

A GONOSZ HATALMA

A hatásvadász cím a másik oldal hadjáratát takarja. Vigyázat, ezek itt tényleg rosszfiúk! A GHOST mélységesen titkos, és nem kevéssé illegális terrorista hálózat, mely identitás (vagy pénz?) zavarában gyakorta képzeli magát zsoldos szervezetnek, és válogatás nélkül segít mindenféle gazdag és gonosz embereknek az önmegvalósításban.

Itt is kapunk zavaros ideológiákból összegyúrt agymosással vegyített, alapos eligazítást, de a GHOST hadjáratban a feladat mindig világos: hent! A unitok és épületek kísértetiesen hasonlók a másik oldaléihoz, ám a jó ötletekből ide is jutott. Például a mentőhelikopterekkel kimentett civilek nem hoznak ugyan pénzt a konyhára, ellenben az átnevelő táborokban felfegyverzett ágyútöltelékké idomíthatók. A barakkokban terepruhás kameramanok képezhetők, akiket a hathatós propaganda, és azon keresztül a bőségesebb anyagi támogatás reményében nem árt a harcoló alakulatokkal együtt közvetlen a tűzvonalba küldeni… és ott persze vigyázni rájuk.

PARANCSNOKOK

Érdekes ötlet az is, ahogyan a CZ az idővel unalmassá váló mikromenedzsment feladatkörét kezeli – ami pedig már-már hagyományos rákfenéje az RTS játékoknak. Itt néhány küldetés után a játékos már nem csak egységeket, hanem parancsnokokat is kap (legfeljebb 4 főt). Ezek AI személyiségek, akiket adott részfeladatok irányításával bízhat meg. Például rájuk hagyhatja egy bázis felépítését, vagy egy támadás irányítását, amit ők el is végeznek helyette legjobb tudásuk szerint. Ismét olyan pont, ahol a fejlesztők elsősorban az AI képességeit igyekszenek domborítani… többkevesebb sikerrel. Ezeket a parancsnoki segéd AI-ket a Masa saját, kizárólagos és forradalmian eredeti ötletének tartja – halkan jegyzem meg, láttam már hasonlót nem egy játékkoncepcióban. Mindenesetre ezek a franciák meg is valósították, és ezzel kivívtak egyfajta vitathatatlan elsőséget. Az, hogy a parancsnokok a gyakorlatban sosem azt csinálják, amit a helyükben mi tennénk, hogy a dolgokat többnyire csak elrontani látszanak, nos, ez már más lapra tartozik.

AI

Nos igen, a fejlesztő csapat előélete miatt az AI meglehetősen neuralgikus pont a játékban. Annyi bizonyos, hogy megítélésében mind a szaksajtó, mind pedig a játékosok megosztottak… inkább úgy fogalmaznék: az álláspontok szélsőségesek. Talán azért van ez így, mert az ember igazán sokat várt volna e téren a mesterséges intelligenciák programozására szakosodott cégtől.

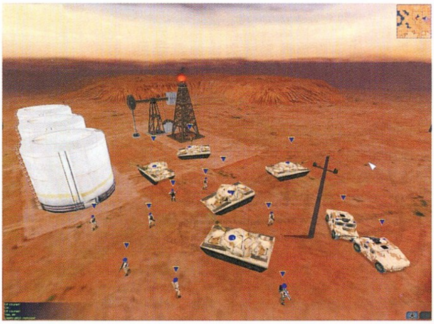
Véleményem szerint az AI cseppet sem jobb, mint a hasonló RTS játékok AI-jai, sőt! Holott a fejlesztők nagyon leereszkedően szóltak a konkurenciáról, és nem fukarkodtak a hazaszóló dicsérettel, nekem az AI kifejezetten ostobának tűnt. Az egységek közötti összhangra, a magasabb szintű taktikai vagy stratégiai tervezésre utaló nyomokat nem is találtam. Az útkeresés, különösen, amikor a unitoknak egymást kell kerülgetniük, nem hogy nem életszerű, hanem egyenesen röhejes.

Egységeinket tekintve egyenként meghatározhatjuk, mennyire legyenek agresszívek vagy passzívak. Három lehetőség közül választhatunk, ám valójában csak a középső, az alapértelmezett viselkedés jelent valódi lehetőséget. Az óvatosra állított unit ugyanis semmit nem csinál parancs nélkül, mulya birkaként, mozdulatlanul tűri, hogy roncccsá lőjék. Ugyanakkor az agresszív módba kapcsolt unitok válogatás nélkül megtámadnak minden ellenséget, aki a látóterükbe kerül, és hiába is próbáljuk bármi másra rávenni őket, meg sem hallják a parancsokat. Hát köszönöm: stratégiai játékban nekem ezek nem igazi alternatívák.

Aztán ott van még a nehézségi szintek kérdése. Szintúgy háromfokozatú: könnyű, közepes, nehéz. Ám az AI viselkedésében semmilyen stratégiaváltást nem sikerült felfedeznem a nehezebb fokozatokon sem, ellenben extrém idő alatt gyártott le extrém mennyiségű unitot. Tény, ami tény, a játék nehezebb lett, de az ilyen típusú nehézségi fokozatokat valahogy nem szívlelem.

3D

Manapság a kiadók – különösen az olyan nagy halak, mint a UbiSoft – aligha állnak szóba azzal, aki 2d-s játékot próbál eladni nekik. A Conflict Zone fejlesztői is igazodtak a kor divatjához, és 3d-s környezetben valósították meg a 2d-ben már etalonná lett játékstílust. Kérdés, hogy a 3d-s látvány és a szabad kameramozgatás lehetősége kárpótolja-e majd a játékost az irányításban jelentkező körülményességért. Ez a mai piaci



követelmények ismeretében valóban nem több költői kérdésnél.

A fejlesztők is megélhették ezt a dilemmát, mert a 3d-s szabad kamera mód (F4 gomb) mellett engedélyezték a rögzített, északra néző kameraállást is, méghozzá kétféleképpen: a hagyományos fél-felülnézetben (F2), és a nagyon látványos perspektivikus félfelülnézetben (F3). Aki tehát vállalja az ódivatúság billogát, diszkréten visszatérhet a komfortos 2d-s irányításhoz.

IRÁNYÍTÁS

A 3d-ben mozgás az egér és a kurzorvezérlő nyilak összehangolt kétkezesét kívánja meg. A játék rávilágít arra, hogy mutánsoké a jövő, mert gyakran hiányzik a harmadik kéz is. A nyilakkal scrollozhatjuk a terepet előre-hátra és jobbra-balra, közben az egérrel felemelkedhetünk felülnézetig, lesüllyedhetünk talajszintig vagy körbenézhetünk a kamerával. Az „F" gombbal rögzíthetjük a kamerát a kiválasztott egységhez, és utazhatunk felette-mögötte, vele együtt.

Egyebekben a játék az RTS-ekben megszokott vezérlést kínálja. A unitokat csoportokba rendezhetjük, ezekhez számbillentyűket rendelhetünk és azokkal bármikor újra kiválaszthatjuk őket. Ha duplán kattintunk valamelyik egységre, akkor az összes azonos típusú kijelöltté válik; ha a terepre kattintunk duplán, akkor az összes látóterünkben tartózkodó unitunk válik szelektálttá.

LÁTVÁNY

Mint minden korszerű játék, a CZ is intro movie-val köszön be. A motion capture technológia ebben a műfajban már-már alapkövetelmény... aki nem tudja házon belül megoldani, bérbe veszi a cuccost, vagy kiadja a munkát valamelyik erre specializált stúdiónak. Nem így a Masa: ők jobban bíztak saját modellezőik anatómiai érzékében – az eredményről grafikus kollegám így nyilatkozott: „na, ezt is kóderek modellezték!"

Tovább súlyosbítja a helyzetet az a néhány filmes geg, melyek kétségtelenül szellemesek, csakhogy totál tönkrevágják a játék amúgy coolos és realisztikus hangulatát. Az embernek kétsége sem maradt, hogy a készítők jó fej fickók lehetnek... és hogy sajnos egyetlen dramaturg sincs közöttük. Hasonló moviekkal még a hadjáratok elején és a pályák között is találkozhatunk – amikor például a drámai pillanatban kilőtt nukleáris rakétán egy pingvin üldögélt és integetett, nos, ekkor... nem írom le, mire gondoltam.

Az eligazítások mellett számtalanszor láthatunk bejátszásokat, amelyekben a hírtelevízió munkatársai tudósítanak az itt vagy ott (ahol éppen harcolunk) kirobbant helyi konfliktusokról. Ezek sokat dobnak a játék hangulatán, akad viszont bennük egy csokorra való negatívum... sőt, tovább megyek: dolgok, amiket egyenesen cikinek tartok. Hogy a kamerába beszélő riportereknek nincs szájszinkronizálásuk, az még csak fekete pont, de hogy a szájmozgás még másodpercekig folytatódik azután is, hogy a hang már elhallgatott, nos, ez ciki. Hogy a tropikus helyszínről éppúgy, mint a fagyos hómezőkről ugyanaz a riporternő tudósít, méghozzá ugyanabban a ruhában, ugyanaz előtt a romos fal előtt, nos, ez is ciki. És még sorolhatnám.

Vannak játékok, amelyek gyönyörűek mozgás közben, de a screenshotok ezt nem adják vissza; és vannak olyanok is, amelyek az állóképeken szépnek tűnnek, holott játék közben nem mutatnak jól. A CZ ez utóbbi kategóriába tartozik. Igazán fotogén, holott ronda. Ahogy az ember elnézi a screenshotokat, úgy gondolná, minden rendben van, pedig a monitoron ugyanez sután fest. A statikus terep kétségtelenül csodaszép – olyannyira, hogy gyanakszom, nem is a grafikusok, hanem valamilyen megvásárolt technológia eredménye. Ám ezen túl valahogy baj van a dinamizmussal.

Az egész látványvilágra az igénytelenség a legjobb szó. A figurák gyakorta „korcsolyáznak" a terepen, a kamerát bele lehet vezetni az épületekbe és egységekbe, s ilyenkor betekintést nyerhetünk azok széttöredező poligonszerkezetébe. Egyes tereptárgyakon a járművek egyszerűen átvágnak, a sérüléseket pedig a textúrák fokozatos és életidegen elszürkülése jeleníti meg. Megsemmisüléskor a unitok helyben pördülnek vagy tizet a tengelyük körül, mint a legbutább konzoljátékokban. Ez már oly fokon ellentétben áll a játék által sugározni vágyott realisztikus hangulattal, hogy elképzelni sem tudom, hogyan kerülhetett bele egyáltalán a kiadott változatba.

Hardver

A CZ-t háromféle konfiguráción teszteltem:

1. Celeron 400 MHz, 128 Mb RAM, 32 Mb-os GeForce 2 videokártya
2. Athlon 800 MHz, 256 Mb RAM, 32 Mb-os GeForce 2 videokártya
3. Pentium III 866 MHz, 512 Mb RAM, 64 Mb-os GeForce 3 videokártya

Az 1. konfiguráción a program még 640x480 16 M szín felbontás mellett is akadozott. Így csak olyanok játsszanak vele, akik nem érzékenyek az alacsony frame ratere, türelmesek és virtuóz módon kezelik az egerüket. Kölcsön egérrel reménytelen.

A 2. konfiguráción megkockáztattam az 1024x768 16 M szín és a 800x600 32 M színmélységű módot is. Kellemesen futott, furcsa mód meg-megzökkent, de összességében a scrollozás is elfogadható volt még. Csak ne építsünk túl nagy sereget!

A 3. konfigon a játék még 1600x1200 32 M szín mellett, 100-nál több egységgel is olyannyira repesztett, hogy a kód is belezavarodhatott, mert a unitok úgy mozogtak, mintha egy Chaplin filmet néznénk. A screenshotok is ezen a felbontáson készültek, mert a többin sokkal kevésbé voltak meggyőzők.

ÉRTÉKELÉS

Összességében a játék erős közepes. Amennyiben létezne az RTS műfajban a B-kategóriás akciófilm fogalma, a CZ kimerítené azt. A jó ötletek reménytelenül korrodálnak el az igénytelen kivitelezés, az átgondolatlan játékdesign és csontig hatoló amatőrizmus rozsdájában. A kód furcsán reagál a különféle hardverekre, az öncélú poénkodás szétzúzza a hangulatot. Sem hardcore stratégáknak, sem hardcore gamereknek nem ajánlom, mert így vagy úgy, de csak felidegesítenék magukat. Hogy akkor ki játsszon vele? Aki nagyon ráér!

- Nyúl -

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.strategyplanet.com

GRAFIKA	16/25
ZENE/HANG	9/15
JÁTÉKÉLMÉNY	32/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	10/15
ÖSSZHATÁS	3/5

69

P300, 64MB RAM, 200 MB HDD, D3D

NECRONOMICON

StartBox

Fejlesztő: Wanadoo
Kiadó: Wanadoo Publications
Web: www.necrogame.com

„Mert régi gyanú, hogy aki túl mélyen merít a tiltott tudásból, annak lelke nem szakad ki az anyagi burokból, hanem alá lesz vetve a féregnek, aki rág…"
H. P. Lovecraft – Az ünnep

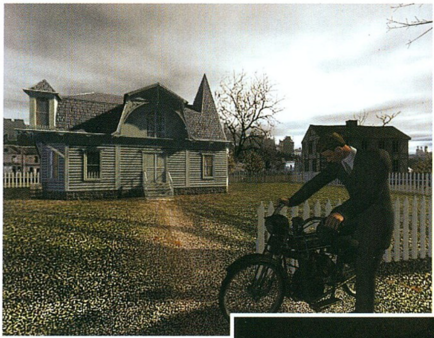
Noha Howard Phillips Lovecraft már több mint egy emberöltőnyi ideje eltávozott az élők sorából, egyedi írói vénája és utolérhetetlenül baljós mesélő stílusa rajongók ezreit láncolja még ma is novellái elé, sőt, korunk horror-titánjai közül nem is egy vallja büszkén, hogy Lovecraft munkássága mekkora hatást gyakorolt művészetére. Időtálló írásainak titka az ember ősi, zsigeri félelmeinek kihasználása. Gótikus helyszínek, elátkozott falvak, elfeledett atyai bűnök, tiltott tanok, a realitás határait átszakítani akaró, megnevezhetetlen teremtmények. Mindez olyan sötét tónusú, rendkívül hatásos jelzőkkel teletűzdelt írásokká összegyúrva, amelyeket egyszerűen lehetetlen letenni. Az ember szinte nem meri félbehagyni a történetet, attól retteg, hogy az aktuális főhős átka reá száll vakmerőségéért. Lovecraft olyan, mint a kábítószer: aki egyszer próbálta, soha nem tud leszokni róla. Itt muszáj megemlíteni Stephen King több novelláján túl a Hasznos Holmik című regényét. Aki olvasta, tudja, mennyire elszúrták a filmváltozatot azzal, hogy kihagyták belőle a lovecrafti szálat. A Mester befolyása azonban messze túlmutat a nyomtatott betűk világán, elég a Prisoner of Ice-ra vagy Sam Raimi Gonosz Halottaira visszaemlékeznünk, esetleg ellátogatnunk a legközelebbi szerepjátékokkal foglalkozó intézménybe. A Nagy Öregek kultusza - legenda a kimondhatatlan nevű, tébolyítóan gonosz ősöreg istenségek majdani eljöveteléről - szinte kimeríthetetlen tárháza volt és lesz a jövőben is a horror és a dark fantasy írók generációinak. És már a kezünkben is egy újabb ihletett mű, a Wanadoo Publications vadonatúj kalandprogramja, a Necronomicon: The Dawning of Darkness.

A történet 1927-ben egy pawtuxeti meleg nyári éjszakán indul, azon az éjjelen, mely gyökeresen megváltoztatja főhősünk, William H. Stanton eleddig harmonikusnak és sikeresnek mondható életét. Kopogás hangja szakít ki bennünket kedvenc könyvünk világából. Éjszakai látogatónk nem más, mint gyermekkori jó barátunk, Edgar. Enyhén szólva megviseltnek hat. Elég egy pillantást vetnünk az eddig oly magabiztos, életvidám cimbora kísértetiesen sápadt arcára és a mélyén riadtan pislákoló szemekre, hogy tudjuk, valami szörnyűség történt. Már éppen rákérdeznénk kései látogatásának okára, de megelőz bennünket, és hadarva segítségünket kéri. Ránk bízná szemlátomást becses értékének, egy ősi vésetekkel ellátott, sötét, piramis alakú tárgynak őrzését azzal a megkötéssel, hogy lehetőleg minél jobban zárjuk el, és meg se kíséreljük vizsgálgatni azt. Beszéde közben többször is ré-

mülten elhallgat, mintha földöntúli hangokat hallana, végezetül pedig egy hátborzongató pillantás kíséretében megfogadtatja velünk, hogy senkinek át nem adjuk a ránk bízott értéket, bármennyire is esdekelne érte. Barátunk szélsebesen távozik, mintha maga a Sátán loholna a nyomában, hátrahagyva bennünket torokszorító rémületünkkel.

Az egész biztos rossz álom, mindjárt felriadunk belőle, és a barátságosan ropogó, öreg kandalló mellett fogjuk találni magunkat, a földön pedig kedvenc könyvünk fog heverni, melynek olvasása közben nyomott el bennünket a buzgóság! Hát persze! Még hogy Edgar és az okkult tudományok! Bizonyára a bőséges vidéki vacsora okozta ezt a rémálmot.

A megváltó ébredésre azonban hiába várunk. A nyitott bejárati ajtó előtt állunk továbbra is, kívülről barátságtalanul pillant ránk a sötét éjszaka, tenyerünkben pedig érezzük a ránk bízott sötét, piramis alakú tárgy kényelmetlenül idegen voltát. Hajnalodik. Visszatérünk a dolgozószobába, és már éppen azon lennénk, hogy átgon-



doljuk a szokatlan éjszaka eseményeit, amikor váratlanul ismét kopognak. Egy jólöltözött úr áll az ajtóban. Néhány udvariassági formulát követően Edgar után érdeklődik, majd megkér bennünket, hogy látogassuk meg Edgar Witcherlyt. Át is nyújt egy névjegykártyát, rajta telefonszámmal, illemtudóan elköszön, és távozik. A hajnalból közben szépen lassan új nap született, s - bár jócskán ránk férne a kiadós pihenés – úgy döntünk, utánajárunk Edgar barátunk titkának. Lidérces szóbeszédek, okkult, feledésre ítélt tanok, az eltemetett múltat féltékenyen őrző falusiak és egy csomó megoldásra váró rejtély fogja gazdagítani kalandos utunkat az ismeretlenbe. Feladatunk felderíteni Edgar nagybátyja, Gregor Phillipus Herschell sötét rejtélyekkel bíró földalatti laboratóriumát, amely - a lovecrafti hagyományoknak megfelelően - valamilyen kapcsolatban áll a Nagy Öregek visszatérésével.

A játék a kalandprogramokban mostanság erősen hódító 360 fokos panorámaképeken alapuló motorral működik (Warp-type 360-degree vision), mely olyan szép sikereket tudhat magáénak, mint például az Atlantis II. A renderelt grafika véleményem szerint a Necronomiconban meglehetősen vegyes minőségű, gyakran káprázatosan szép, ritkábban kissé elnagyoltnak tűnik, összhatásában azonban bőven megfelelő egy dermesztő kalandhoz. A hanghatások és a párbeszédek nagyon meggyőzők és rendkívül tisztán szólnak. Ugye mondanom sem kell, hogy hajnali kettő tájékán a gép előtt ülve mennyire egészségesen hat adrenalin-háztartásunkra egy korrektül kivitelezett ajtónyikorgás, esetleg kopogás. Az irányítás a 360 fokos módszert használó programokéval megegyező, egyszerű, dinamikusan változó egérmutatón alapul. Az inventory ötletes, egy helyről érhetjük el a nálunk levő tárgyakat, a birtokunkban levő ismeretanyagot (korábban elolvasott levelek, újságcikkek) és a térképet. Utóbbival fárasztó és monoton sétáktól kímélhetjük meg magunkat, hiszen elég a kívánt helyszínre bökni rajta, és a játék rögtön odahelyez bennünket. További érdekessége a térképnek, hogy nem áll rögtön a játék elején a rendelkezésünkre, úgy kell azt a későbbiekben megvásárolnunk. Ne sajnáljuk rá a pénzt (még ha legszívesebben ki is tekernénk a boltos nyakát az ár hallatán), mint mondtam, a térkép birtokában hétmérföldes csizmával járkálhatunk Pawtuxetben és környékén. Az inventory egyébként kényelmesen, a bal egérgombbal bármikor egy szempillantás alatt elővarázsolható. Kevésbé szívderítő látvány a főmenü puritán volta, mely kimerül a mentés, a betöltés és az új játék kezdése ikonokban. Egyedi beállításokról szó sem lehet, pedig az ilyen volumenű kalandokban első teendőm a párbeszédek megjelenítése lenne, már csak azért is, mert esetünkben a Necronomicon az angol nyelv közepes szintnél mindenképpen jobb, a halászfalvak sajátos mondatszerkesztésére is kiterjedő tudását feltételezi. Még valami zavaró: lehet, hogy bennem van a hiba, de én kissé nehezen tudtam követni az idő múlását a játékban. Néha úgy tűnt, a program figyeli, hogy a megfelelő helyen vagyok-e a megfelelő pillanatban, ugyanakkor minderre semmiféle utalás nem található. Néha odaérek egy helyszínre, és zárt ajtókat találok. Terülök-fordulok egyet a helyszínen, és a játék beenged ugyanoda, ahova azelőtt nem. Lehet, hogy az időérzékemmel van valami baj, de mindenesetre ezt furának, és néhány esetben kifejezetten félrevezetőnek ítéltem.

Ennyit a saját véleményemről, most essen szó a készítők ígéreteiről: kb. 30 óra játékidő, 20 fontosabb karakter (olyan, akivel érdemben is tudunk beszélgetni, tehát a kocsma előtt üldögélő szenilis öregek nincsenek ideszámolva), 40 helyszín, inventoryk, térkép, némi soundtrack és egyéb nyalánkságok. No, és persze a lényeg: több mint 10 szituációban bizony rosszul is dönthetünk, és ibolya alatti perspektívából szemlélhetjük a Nagy Öregek visszatérését, érdemes tehát menteni. Érdekesség lehet továbbá, hogy a játék a szokásos CD-s kiszerelés mellett hozzáférhető lesz DVD-ROM-on is, a nagyságrenddel nagyobb tárolókapacitásnak köszönhetően természetesen klasszisokkal szebb grafikával és animációkkal.

A magával ragadó történet, a pontosan eltalált Lovecraftos érzés - ígérhetem - bőségesen kárpótolni fogja a játékost a program apróbb kellemetlenségeiért. Összefoglalva tehát a mondókámat: a Necronomiconnal kellemesen hátborzongató kaland részese lehet mindenki, aki még nem temette el a kalandjáték műfaját. Sajnos egyre kevesebben vagyunk!

Beton

GILBERT GOODMATE

StartBox

Fejlesztő: Prelusion
Kiadó: ClearWater interactive
Web: www.gilbertgoodmate.co.uk

MESE, MESE, MÁTKA

Gilbert Goodmate a nevem, foglalkozásomat tekintve ifjú lábló-gató vagyok, amúgy másodállásban a falu ügyeletes hőse. Hogy miként tettem szert erre a címre? No, annak hosszú története van, mely régmúlt időkre tekint vissza. Habár, tulajdonképpen nem is olyan hosszú, mindjárt elmesélem.

Biztos hallottatok még dédapáitok meséiben a sötét korszakról, mikor az egymástól távol élő, a külvilágtól gyakorlatilag teljesen elszakadt falvak fosztogatók, adóbehajtók és gonosz varázslók szabad prédái voltak. A mi kis közösségünk eléggé erős és határozott volt ahhoz, hogy viszonylag kevés kellemetlenség árán megszabaduljon az előbbi két csoportba tartozó egyénektől, ám Karn, a higanygőztől bepállott agyú mágus rendszeresen rémisztgette a gyerekeket, s olykor békává változtatta a leállítására küldött követeket.

Az évek során egyre több munkás kezdett a folyóparton kuruttyolni, s ezt bizony a falu gazdasága erősen megsínylette. Ám nem volt mit tenni, végső elkeseredettségükben a bölcsek újra elővették tradicionális öngyilkosjelölt páncéljukat, s útjára eresztették az utolsó, még alig pelyhedző állú férfit, próbáljon ő is szerencsétlenséget.

A sors különös fintoraképp ezúttal jó lóra tettek, mivel a kétbalkezes ifjú a sötét mágust megpillantva eszeveszett kapkodásba kezdett kétszer hasra esve, kardját elejtve, sisakját faágakba verve. Végül aztán sikerült valahogy talpra kecmeregnie, s megragadnia fegyverét... vagyis... nos, szóval, a keveredésben valahogy a földön heverő, jókora gombát kapta fel gyíkmetélője helyett.

A varázsló úgy megdöbbent eme előadás láttán, hogy véletlenül lenyelte varázsigéje utolsó szótagját, így az saját testében robbant fel véget vetve mind rémuralmának, mind életének.

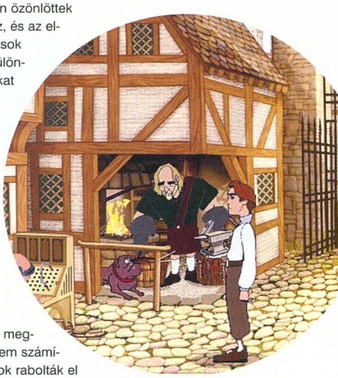
Ettől a naptól kezdve a falu virágzásnak indult. A minden évben megrendezett gombatisztelő fesztiválnak köszönhetően özönlöttek a turisták, dőlt a pénz, és az ellustult, unatkozó lakosok kénytelenek voltak különféle álfoglalatosságokat kitalálni maguknak. Így lett nagyapám a Gomba Őrizője. Feladata nem volt túl bonyolult, mindössze naponta egyszer meg kellett locsolnia a főtérre kiállított méretes példányt, s őriznie, nehogy valamelyik arra járó malac megcsócsálja.

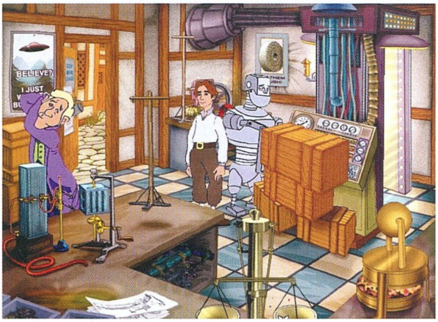
Aztán egy napon megtörtént, amire senki sem számított: ismeretlen tolvajok rabolták el az ereklyét.

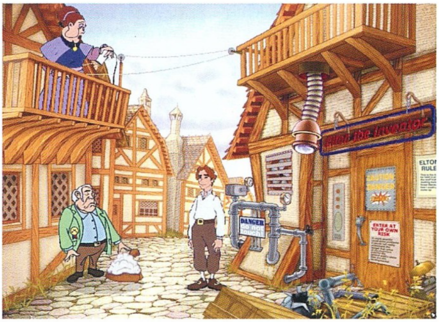
Ez bizony ciki, de még ennél is kellemetlenebb, hogy a tehetetlen seriff mindezt a nagytata nyakába akarta varrni. Azonnal bekasztliztatta az öreget, és már meg is rendelte a bitófát meg a hóhért, hogy méltó példát statuáljon a vétkes mulasztásért. Persze a falu lakói a fülük botját se mozdították a hír hallatára, egyedül rám hárult a bűnügy felgöngyölítésének, s ezáltal a tatus megmentésének feladata.

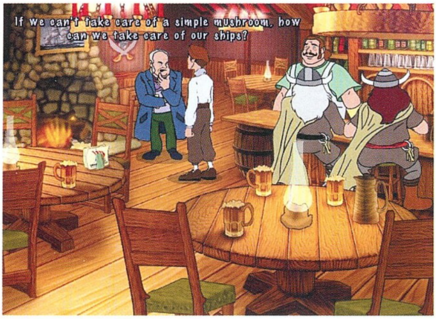
MINDAZ, AMI LÁTHATÓ

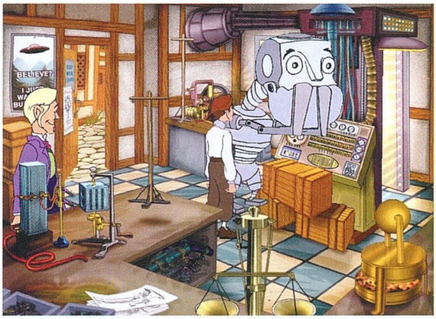
Mint látható, nem mindennapi történettel van dolgunk. Igazából, úgy is mondhatnám, mikor először olvastam el, teljesen elborzadtam. Aztán lassan, nagyon lassan kezdtem belemelegedni a játékba, s egyre jobban megtetszett. Nem állítom, hogy végül ez lett az évszázad szenzációja, de azért egész jól el lehet vele szórakozni.











Bár a kinézet nem éri el a Monkey Island 3 színvonalát, panaszra nincs okunk. Először is, nem kell nehézkes, háromdimenziós megjelenítéssel szenvednünk, mint annyi manapság divatos programban. Ezt ugyan páran elavultnak tekinthetik, ám én nem vagyok róla meggyőződve, hogy attól minden játék jobb lesz, ha erőmű kell hozzá, és egyetlen kattintás helyett percekig kell irányítgatni a főhőst.

Hm. Az előző bekezdésben ügyesen elsunnyasztottam a kinézetre vonatkozó részt, pedig, ha objektíven akarok nyilatkozni, illik kitérnem rá pár rossz szó erejéig. Ugyanis, noha a pályák hátterei egész szépen meg vannak rajzolva, a szereplők megformálása időnként kissé igénytelenre sikeredett. Én például nem voltam teljesen odáig a főhős fizimiskájától sem – bár végül sikerült megbarátkoznom vele –, de a seriff arcvonásait már kimondottan rondának találtam.

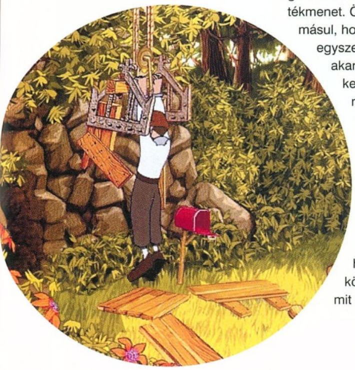
Mondjuk, az is lehet, hogy egyszerűen csak nem ehhez a grafikai stílushoz vagyok szokva, hisz ha kinyitunk pár gyerekkönyvet, némelyikben a legapróbb részletig kidolgozott illusztrációkat találhatunk, míg más esetekben csak rendkívül művészi krikszkrakszokat. Szóval, ízlések és pofonok, vagy mi a szösz.

HANG, ZENE, MIEGYMÁS

A hanghatásokról... hát, arról nem sokat tudok szólni. Az igazat megvallva most, hogy eltelt pár nap a játék befejezése után, már nem is emlékszem, vajon volt-e zenéje egyáltalán. Rémlik, hogy párszor az idegeimre ment valami zümmögés, de könnyen lehet, hogy az a főhős oly gyakran hajtogatott „képtelenség" és „no, ez így nem fog menni" mantrája volt. Szóval, azt hiszem, azt mondhatom, ezen a téren se különösebben rossz, se kiemelkedően jó tapasztalatokat nem szereztem.

Ámde, ott van ugyebár a kalandjátékok legjelentősebb mércéje, a történet és játékmenet. Az előbbiről a bevezetőben leírtak alapján már nagyjából lehet képet alkotni, de azért azt még hozzátenném, hogy az ott tapasztalható abszurditás – gondolok itt a gombára, mint végső fegyverre – a későbbiekben csak elvétve jelentkezik. Persze ez egyáltalán nem jelenti azt, hogy a szereplők idővel komolyra vennék a figurát, sőt, olykor már kóválygott a fejem a sok születlenségtől, de a poénok megértése legalább nem okozott megoldhatatlan feladatot.

No, de ugyebár ott van a dolgok másik fele, a fent említett játékmenet. Örömmel vettem tudomásul, hogy a kezelés rendkívül egyszerű. Ha valahova el akarunk jutni, csak a célra kell kattintani, s hősünk máris odasétál, sőt, a türelmetlenebbek dupla kattintással akár rögtön képernyőt is ugorhatnak. Az egyéb tevékenységek végrehajtása sem különösebben bonyolult, általában háromféle lehetőség közül választhatjuk ki, mit akarunk kezdeni az adott tárggyal vagy személlyel. A szem ikon értelemszerűen vizsgálódásra szolgál, a száj beszélgetésre vagy ízlelésre, a kéz pedig... nos, mondjuk, ez a „minden más".



Ennek köszönhetően viszonylag hamar bele lehet tanulni az irányításba, így ezzel a későbbiekben nem lesz gond, sőt, még ha el is akadnánk valahol, általában pár kétségbeesett próbálkozás árán tovább lehet jutni.

Bizonyos esetekben ez az egyszerűség magával vonja a kaland rövidségét, ám a készítők ezzel is számoltak. Annyi párbeszéddel tömték meg a CD-t, ami két játékra is elég lett volna, így – kissé zavaró mellékhatásként – a kezdetek első két órája azzal telt, hogy a falusiak érdektelennél érdektelenebb pletykáit hallgattam. <ZZZzzzz.> Szerencsére az Esc gomb lenyomásával az épp aktuális monológ átugorható, de például a szájmenéses Sir Lipton esetében még a varázsbillentyűre tenyerelve is vagy öt percbe telik, míg végre utunkra eredhetünk. (És eközben mellesleg vagy három-négy kulcsfontosságú információtól esünk el. De hát ugye, aki rohan...)

MÓKATÁR CSUKDOSÁS

Nos, mit is mondhatnék záráskeppen? Itt van ugyebár a játék, melyről egész a megjelenésig egy szót se hallottam, aztán kézhez kaptam, végigjátszottam, és most nem tudom eldönteni, miként nyilatkozzam róla. Ha más játékokhoz akarom viszonyítani, akkor csak erős hármast adhatok rá, ám ha arra gondolok, hogy milyen kevés hasonló stílusú program jön ki manapság, s milyen jól szórakoztunk az asszonnyal, miközben egymással versengve próbáltuk megoldani a fejtörőket... nos, így inkább dicsérnem kéne. Szóval, nekem tetszett, próbáljátok ki, hátha nektek is bejön.

Bird
bird@vogel.hu

GRAFIKA	18/25
ZENE/HANG	8/15
JÁTÉKÉLMÉNY	32/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	12/15
ÖSSZHATÁS	4/5
P233, 32MB RAM, 150 MB HDD	74

ECHELON

StartBox

Fejlesztő: Buka Entertaintment
Kiadó: Bethesda Softworks
Web: echelon.bethsoft.com

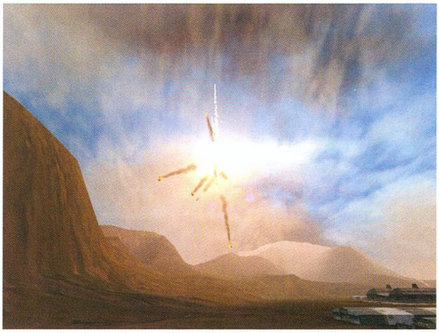
A közelmúlt játékfelhozatalát elnézve úgy tűnik, mintha az űrrepülő-szimulátorok kedvelői egy cseppet el lettek volna hanyagolva a sok „Dunát lehet vele rekeszteni” típusú kiadások között. Ezt persze nemcsak jómagamnak sikerült észrevennem: az orosz illetőségű Buka Entertaintment végre megjelentette a már két éve fejlesztés alatt álló, jövőben játszódó (űr?)repülő-szimulátorát, az Echelont. A dolog persze sántít egy kicsit, hiszen az Echelonnak annyi köze van a végtelen világűrhöz, mint egy Sim City fannak a rocket jumphoz, na de lássuk csak, miért is…

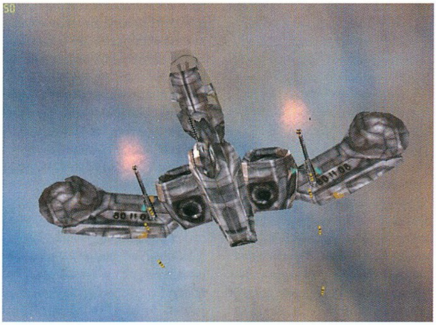
A kerettörténet röpke 300 évet ölel fel: 2117-től kezdve a Galaktikus Birodalmat polgárháborúk sora emésztette a végletekig, mígnem a század közepére megalakult a „Galaktikus Föderáció”, amelynek sikerült a békét elhoznia a háborgó galaxisba. A gazdaság és a kereskedelem újra fellendült, a Föderáció pedig egyre csak növelte a birodalom méreteit újabb és újabb bolygók kolonizálásával, új területek meghódításával, mígnem egy szép napon (röpke 200 év elteltével) egy idegen civilizációval kerültek közvetlen kapcsolatba. Az idegenek, vagy nevükön nevezve őket a Velianok hatalmas technikai fejlettségi szintről tettek tanúbizonyságot. Ők tették elérhetővé az emberiség számára a Zero-T technológiát, amely segítségével felmérhetetlen távolságokat lehet egy szempillantás alatt áthidalni (Villanok, mint a Velianok – Föderációs klotyófalfirka ismeretlen szerzőtől). Rövid időn belül rengeteg kolónia közelébe felépült egy-egy Zero-T állomás, túlságosan is rövid időn belül. Úgy tűnik, a 2300-as évekre az emberek többsége elfelejtette az „idegentől ne fogadj el cukorkát” intelem rendkívül mély igazságtartalmát, ugyanis 2351-re megindult a Velian invázió, és a Föderáció kénytelen volt felfigyelni arra a tényre, hogy a rengeteg ajándékba kapott Zero-T állomás nem más, mint egy nagy rakás trójai faló. Amin keresztül eddig békés kereskedelem zajlott, most hirtelen elkezdte ontani magából a Velian harcosokat, sőt mi több, ha az okos idegenek megnyomják a piros gombot a pult alatt, akkor az állomás epszilon sugarú környezetében minden elektromossággal működő eszköz felmondja a szolgálatot. Szép. Ránk, mint a Föderáció újdonsült kadétjára vár a feladat, hogy odacsapjunk a gonosz Velianoknak egy jó nagyot.

A történetről körülbelül ezen a ponton hallunk utoljára, a következőkben a küldetések előtti szöveges információkon és néhány felettébb színvonalas átvezető animáción kívül ne számítsunk valami sokra. Jól látszik, milyen megfontolásból rakták bele a játékba a keretsztorit: kellett hozzá és kész. Jobb lesz, ha rögvest bele is vetjük magunkat a küldetésekbe; a kezdő pilótapalánták elvégezhetik a három tréningező feladatot, de igyekezzünk bizonyítani mogorva felettesünknek, különben mehetünk vissza a balettba ugrálni. A repülési modell meglepően összetettre sikeredett. Az automatizált fel és leszálláson kívül mindenre nekünk kell odafigyelnünk, magunk is meggyőződhetünk a dolog komplexitásáról: elég, ha csak a HUD kijelzőjén legeltetjük egy keveset a szemünket, miközben hanyag eleganciával röpködünk ide-oda. Hajóink (merthogy több is van ám) elképesztő manőverekre képesek: köszönhetően az elmúlt 300 év frenetikus technikai vívmányainak, tudunk a tér minden irányába gázt adni. Amikor a hajóm legelőször emelkedett fel a levegőbe, még a szám is tátva maradt a csodálkozástól, a grafikai környezet valóban minden elismerést megérdemel, a távárisok igazán kitettek magukért. A 3D világ renderelő motorja nagyon szépen jeleníti meg a környezetet, az egyetlen, ami talán kifogásolható, hogy az engine egy kicsit szűkre veszi a köd rádiuszt, így néha nem lehet igazán átérezni a táj hatalmas mivoltát. Ezt az egy dolgot leszámítva a játék grafikailag tetőtől talpig patentnek mondható. A küldetésekkel már sajnos cseppet sem ez a helyzet. A legnagyobb baj az, hogy az események bele vannak drótozva a missziókba, másként mondva minden ugyanakkor, ugyanúgy, és ugyanott történik meg, attól teljesen függetlenül, hogy mi mit is csinálunk éppen. Ez egy idő után roppantmód unalmas lesz, ha például egy adott feladatnak már negyedszerre ugrunk neki. Persze ha a dolog másik oldalát nézzük, akkor kellő gyakorlás után már becsukott szemmel is végig tudunk menni a küldetéseken. A másik gond az, hogy valahogy nem sikerült eltalálni a megfelelő nehézségi szinteket, egyes küldetéseken az ember végigszalad, mások viszont szinte teljesíthetetlenül nehezek lettek. Ilyenkor már csak a játékos kitartásán múlik, mikor írja be a küldetésugró cheatet, vagy becsülettel végigszenvedi-e a pályát.

A kipróbálható repülőtípusokból akad bőven, szám szerint tizennégy darab különböző gép fülkéjébe ülhetünk be (még van X szárnyú is!), amelyek természetesen mind

máshogyan viselkednek sebességi és manőverezhetőségi kérdésekben, persze mindegyiket külön ki kell érdemelnünk a küldetések teljesítésével. No, és mi a helyzet a fegyverarzenállal? A sztenderdnek számító ilyen-olyan kifogyhatatlan plazmaágyúkon kívül a kényelmes pilóták nagy kedvence lesz a Guided Missile, amely pont olyan, mint az X-Winges fotontorpedó: a dolgunk csak annyi, hogy megvárjuk, amíg a célpontot a rendszerünk befogja, majd rakétánkat útjára eresztve hátradőlve figyelhetjük ellenségünk utolsó másodperceit. Persze akkor már nem ilyen kellemes a helyzet, ha ellenünk vetik be ezt a rakétát, ilyenkor úgy tudjuk kikerülni a halálos csapást, ha





talajközeli szintre süllyedünk, és úgy kerülgetjük a buckákat, csak vigyázzunk, nehogy a földbe csapódjunk, mert akkor még rakétára sincs szükség (bár ez a cseppet sem kellemes realisztikus tulajdonság kikapcsolható). Élvezetesen destruktív hatást érhetünk még el az egyszerű rakétákkal is, bár ezek kifejezetten mozdulatlan földi célpontok ellen használhatók csak igazán (aki viszont képes ezeket légi harcban is használni, annak azt javasolnám, hogy a lézereket felejtse el). A célzást elősegítve a légi csatákban nagyon pofás kis kijelzőt kapunk a HUD-ra: egy kicsiny rombusz mutatja, hogy hova kellene lőnünk, hogy a célpontunk pont beleszálljon a lövedékbe (ha ez a rombusz pont középen van, akkor a gonosz ellen pont szembefordult velünk, vagy pont mi vagyunk a háta mögött, de ezt úgyis érezni fogjuk). Ha már ismét a HUD került szóba, érdekességként megemlíteném, hogy a webről már egy rakás kiegészítés letölthető a játékhoz (www.3dactionplanet.com/echelon), köztük olyan kijelző rendszer is, amelyet a mai RAF (össze ne keverjétek, ez most Russian Air Force) is használ a gépeiken, vagy hogy valami hasznosat is mondjak, megjelent egy másik voice-pack a játékhoz. Gondolom, nagyon sokan lobbiztak az eredeti rádióhangok ellen, amelyeken erősen érződik, hogy az Urál túloldalán digitalizálták be őket, és roppantmód idegesítőre sikerültek.

Az ellenfelek (és saját wingmanjeink) intelligenciája hagy némi kívánnivalót maga után. A gép által vezényelt bajtársainkkal az a baj, hogy kamikaze módon viselkednek, és ha nem akarunk a küldetés első negyede eltelte után egyedül maradni, nekünk kell visszafogni őket a rádióüzenetekkel. Az ellenfelekkel pedig az a helyzet, hogy hiába roncsoljuk le hajójukat annyira, amennyire csak tudjuk, ők még mindig úgy szálldosnak jobbra-balra, mintha most jöttek ki volna a Velian űrhajógyárból friss metálfényezéssel, és csak ha megadjuk az utolsó kegyelemdöfést, akkor kezdik meg rövid ereszkedésüket a talaj felé. Jobb esetben egyszerűen felrobbannak a levegőben. Ha minket ér találat, akkor persze roppant realisztikus módon mennek ki a különböző szenzoraink, műszereink, még a napfénytető is beragad, vagy a hajónk egyszerűen csak irányíthatatlanná válik, mi meg nézhetjük, hogy milyen gyorsan közeledik a kanyon oldala. Persze, ha úgy érezzük, hogy ez így nem fair, mi is bekapcsolhatjuk a sérthetetlenséget a menüben, úgy mindjárt jobb a helyzet.

Összegezvén, ha röviden kellene elmondanom, mi is az az Echelon, talán a legjobb kifejezés a „futurisztikus Comanche" lenne rá. A küldetések szempontjából jó a hasonlat, hiszen a játéknak semmi köze a világűrben játszódó szimulációkhoz, viszont a bolygófelszín-közeli ütközetekhez annál inkább. A grafikára egyértelműen jár a jeles, a Buka fejlesztői nagyon szép játékot hoztak össze, bár igaz, ami igaz, amikor egy objektumokkal teli képernyőn egyszerre támad minket 3-4 hajó, a hardverünknek igencsak össze kell szednie magát. Sajnos a multiplayer módot nem volt alkalmam kipróbálni, de mellettem szóljon az is, hogy a játéknak nincsen szerverböngészője, és így jobb híján manuálisan kell begépelnünk a szerver IP címét, ha játszani is akarunk. Egy kicsit fájt az is, hogy az alkotók nem figyeltek oda jobban a történetre, és az intro után valahogy az egész el lett felejtve. Azok viszont, akik pörgős, akciódús, jövőben játszódó szimulátorra vágynak, amelyben nem baj, ha a sztori, mint hangulati elem egy kissé hátrébb szorul, még élvezni is fogják az Echelont.

Iwo

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

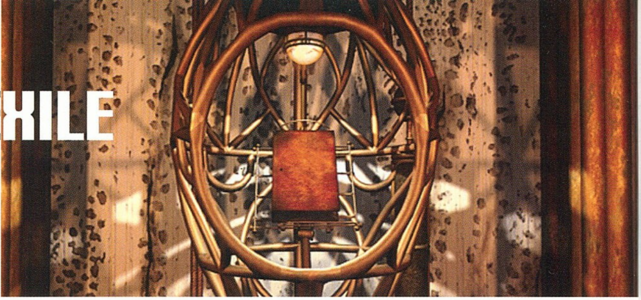
www.bethsoft.com
www.buka.com

GRAFIKA	24/25
ZENE/HANG	6/15
JÁTÉKÉLMÉNY	33/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	12/15
ÖSSZHATÁS	3/5

P300, 64MB RAM, 300 MB HDD, D3D

78

MYST III: EXILE



StartBox

Fejlesztő: Presto Studios
Kiadó: Ubi Soft
Web: www.myst3.com

LOGI, KUSS!

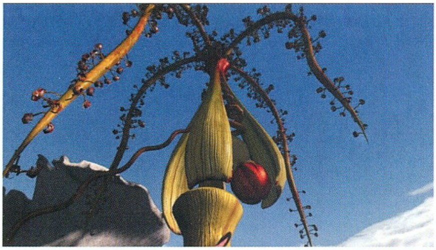
A napokban legalább három különböző on- és offline játékmagazinban olvastam ugyanazt a csacskaságot, miszerint a logikai-kalandjátékok ősatyja a 7th Guest volt. Ez egyszerűen nem igaz, jóval messzebb kell tekintenünk a múltba, ha meg akarjuk pillantani e műfaj első képviselőit. Jóval messzebb, azokba az időkbe, amikor a kalandjáték még virágzó ágazat volt, és minden évre jutott egy Larry és egy Space Quest. A műfaj azokban az időkben még egyet jelentett a Sierra cég nevével, ezért nem csoda, hogy ennél a vállalatnál született meg a logikai és a kalandelemek ötvözésének bohó gondolata. Erre az ötletre rögtön két játékot is építettek: az 1991-ben megjelentett Castle of Dr. Braint, majd egy évvel később piacra kerülő Island of Dr. Braint. Mindkét program könnyed kis ujjgyakorlat volt, egyik sem vehette fel a versenyt a műfaj későbbi ászaival, de igen kellemes élmény volt kipróbálni, hogy milyen az, amikor a játékos egy kalandot nem a tradícióknak megfelelően – párbeszédekkel és tárgyhasználattal – követ végig, hanem logikai fejtörők megoldásain keresztül. A Dr. Brainek alapkoncepcióját vette át 1993-ban a 7th Guest, s „csupán" grafikai tupírral és markánsabb kerettörténettel látta el a már igenis létező műfajt. Ezután a CD-ROM-robbanásnak és a renderelt grafika elterjedésének köszönhetően a logikai-kalandjátékok hipp-hopp mindenki kedvencévé váltak (sorra jelentek meg olyan nagyágyúk, mint a Myst, a 11th Hour, a Daedalus Encounter, vagy a Timelapse), majd a kalandjátékok hanyatlásának idején az áradat egyik évről a másikra elapadt, s a cégek nem fejlesztettek több ilyen jellegű programot. Az utolsó említésre méltó hírmondó, a Myst több mint három évvel ezelőtt megjelent folytatása, a Riven volt, s most a harmadik résszel újra ez a vonal élesztette fel – valószínűleg most sem túl hosszú időre – a műfajt.

A Dr.Brain-klónok reneszánsza többek között azért nem lehet hosszú életű, mert ez a játékstílus mára már jócskán kiöregedett. Legfőbb hiányossága a mozgás megoldása, amely nem folyamatos, hanem azt a helyszínek közti „lépegetős" módszert követi, amelyiket már a legelső, 70-es évek végén kiadott szöveges kalandjátékok is alkalmaztak. A 3D-s kaland- és szerepjátékok trendjével (Omikron, Outcast) ez a technológia nem kelhet versenyre, még akkor sem, ha olyan 360 fokos szabad nézelődést biztosít az egyes helyszíneken, mint a Myst III. Ráadásul a kalandjátékok most eleve mostoha helyzetben vannak, az RPG-dömpingben kevés cég vállalja, hogy tisztán kalandelemekre épülő programot adjon ki. Ha ehhez hozzávesszük, hogy a logikai játékok jelentéktelen kis piaca tulajdonképpen évek óta halott (már ha nem számítjuk a szokásos havi Mah-jongg-klónt és sakkprogramot), akkor láthatjuk, hogy a logikai-kalandjátékok nem mostanában fognak sikersztorit írni. Pedig láttunk már példát arra, hogy egy vénülő stílus aratott: annak idején a Starcraft hatására a stratégiai játékok 3D-fejlődése egy kissé megtorpant, és a régi, kétdimenziós háborúsdik megszaporodtak. A Myst III azonban nem fog saját pályán ilyen hullámot elindítani, mert színvonala még a nagy elődök évekkel ezelőtti nívóját is alulmúlja.

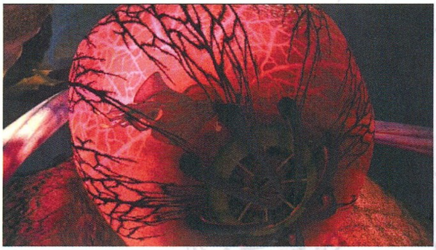
KOPOTT SZÉPSÉG

Azért tartottam szükségesnek e hosszúra nyúlt játéktörténeti bevezetőt, hogy kellő alátámasztással gyalázhassam a Myst III Exilet. A számítógépes kalandok egyik leghíresebb sorozatának harmadik része ugyanis az egész PC Gurustáb várakozását alulmúlta. Szeretném hangsúlyozni, hogy nem a műfajjal van bajom. Én a szerkesztőségben ama kevesek közé tartozom, akik nem kapnak lábrázást a mászkálás szakaszosságától, a logikai fejtörőket pedig azóta imádom, amióta kétéves korombban megkaptam első műanyag készségfejlesztő játékomat, amelyen mindenféle formájú lyukak voltak, és a nyílásokon be kellett dugdosni az egyes rések körvonalaihoz passzoló dugókat… Akár azt is nyugodt szívvel ki merem jelenteni, hogy logikai-kalandrajongó vagyok, de a Mysttel még nekem is kínszenvedés volt játszani. Oké, a grafika a megszokott szépséget hozza – több száz agyonrenderelt, lélegzetelállító állóképet tekinthetünk meg az összesen 4 CD-n elterpeszkedő játékban –, az ezoterikus aláfestő zene pedig tökéletesen illeszkedik a Mystek szürrealisztikus hangulatához. Csupán ennyi azonban már régebben sem volt elég ahhoz, hogy egy játék osztatlan sikert arasson. A puszta állóképek még elmentek az első Mystben, de a Rivenben a fejlesztők már érezték, hogy változtatniuk kell, és némi

mozgó elemet kódoltak a renderelt helyszínekbe. A Myst III-ban a víz hullámzásán kívül semmi ilyet nem kapunk: a helyszínek gyakorlatilag halottak, amit 2001-ben már nem lehet megmagyarázni a játékot átható sivár szürrealiz-



mussal. A kihalt, kopár tájakat is meg lehetett volna tölteni élettel, csak a Falloutok felfogásához hasonló szemléletet kellett volna alkalmazni (egy tehéncsontváz ide, egy skorpió oda, egy szélben lobogó szakadozott sátorlap amoda). A hangulat így jelentősen sérült, ráadásul a szép grafika nem követte a technikai fejlődést. Továbbra is csak 640 x 480-ban kalandozhatunk, és az állóképek a képernyő egynegyedét nem használják ki. A játék ugyanis „szélesvásznú”, s – ahogy Kudlik Juli mondta még a kommunizmusban, amikor szökőévben egyszer valamilyen dekadens imperialista filmalkotást vetített a tévé: – „a képernyőn alul s fölül széles fekete csík látható”. Igaz, az alsó csík tárgylistaként szolgál, ám kissé aránytalan dolog volt ekkora területet elhatárolni ilyen célra, ugyanis a játékban összesen 6, azaz hat darab tárgyat találhatunk... És ezzel a kivitelezés hiányosságairól lassan át is térhetünk a játékmenet ormótlan nagy szarvashibáira.



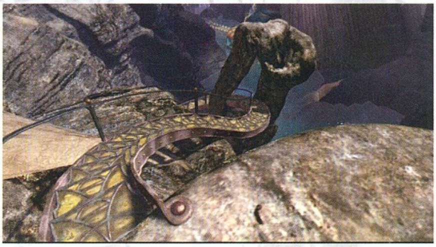
NEM KEVERÉK, KORCS

A kerettörténet csak nagyon lazán kapcsolódik az előző részekhez, de természetesen ismét Atrus családja körül adódnak újabb bonyodalmak. Miután a Rivenben kiszabadítottuk Atrus feleségét, Catherine-t az aktuális habzószájú karmaiból, a nem mindennapi família a Tomahna nevű világra költözik, hogy életüket a titokzatos D'nik megismerésének szenteljék. A kutatás eredményeként Atrus meg is írja a Releeshahn nevű könyvet, amelyet azonban az intróban ellop egy Saavedro nevű eszelős fazon, akinek a családját Atrus két idősebb fia terrorizálta éveken keresztül (őket még a legelső Mystben kellett kivonnunk a forgalomból). Saavedro eltűnik a könyvvel, és természetesen a játékos feladata lesz, hogy végighajkurássza őt világon keresztül a tolvajt, és visszaszerezze az értékes kódexet, ellenkező esetben szörnyű pusztulás vár Atrusékra, a D'nik eltűnnek a múlt ködében, és hasonló költői marhaságok. A történet tehát - akárcsak a Myst másik két részében - ismét funkcionális: valami eltűnt, hozzuk vissza, pont. Ez nem is lenne baj, elvégre e műfaj jellemzője, hogy a kalandelemek egy kicsit háttérbe szorulnak. Szóval, nem akkora gáz, ha a sztori nem fordulatos (persze, azért jobb lenne, ha játék közben is történne néha valami), ha nincsenek szereplők, akikkel beszélgetni lehet (persze, a játék attól is színesebb lenne, ha néha kinyithatnánk a szánkat), ha lineárisabb a kelleténél (különösen Edanna világa) és ha a tárgyhasználat elenyésző. A Myst III azonban nemcsak kalandjátéknak nem eléggé „kaland”, hanem logikai programnak sem eléggé „logikai”, és ez már nagy gond. A fejtörők többsége ugyanis vajmi kevés agytornát és következtetést igényel, sokkal nagyobb szerepet kap a játékban az áruló jelek keresgélése naplókban, feljegyzésekben, a kutakodás a játéktérben, vagy egyszerűen a próbálgatás. Ezek a játékelemek pedig igen lagymatag koktélt eredményeznek: a Myst III nem tudta eldönteni, hogy mi is akar lenni. Egyszerűen unalmas, ahogy ide-oda mászkálgatunk, és próbáljuk továbbrugdosni magunkat a játékon. Aránytalansága miatt az Exile nem olyan nehéz, mint elődei, ráadásul rövidebb is. Egyszerűen ordít az egészről a fejlesztés slendrián koncepciója, s látszik, hogy a készítők a másfélmillió előrendelés hatására megnyugodtak, hogy máris óriási nyereséget könyvelhetnek el, majd készítettek a régi engine-nel egy bitkupacot, amellyel kiszúrhatták a sok folytatásra áhítozó fan szemét. Ezt azonban az én gyomrom nem veszi be, és szerintem a másfélmillióból még sokan fognak hasonlóképpen vélekedni...

MYSTAKE

A Myst III-at nem lett volna szabad ebben a formában kiadni. Összecsapott fércmű, ráadásul a régi Myst-hangulatot sem adja vissza eléggé. Sem a logika, sem a kaland szerelmesei nem kapják meg azt az élményt, amely az ilyen játékoktól elvárható, ellenben részük lesz néhány óra keresgélésben, próbálgatásban, s egy idő után majd arra eszmélnek, hogy szemhéjuk elnehezül, s fejük nagyot koppan a szóköz billentyűn... Nagyon vártam ezt a játékot, s titkon reméltem, hogy megint megindítja majd egyik kedvenc műfajomban a klónok sorát, de a Myst III – Exile hatása inkább elriasztó. Szerencsére azonban egy követőre mindenképpen lehet számítani: a közeljövőben jelenik meg egy ismeretlen lengyel fejlesztőcsapat munkája, a Schizm, amely nagy felbontású DVD-formátumban is piacra kerül. Talán ez a program majd értékesíti azt a ziccert, amelyet a Myst III kihagyott.

Stöki
stoki@vogel.hu



KAPCSOLÓDÓ LINKEK

members.aol.com/mystsequel
www.myst3network.net
www.exilehaven.com

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	15/15
JÁTÉKÉLMÉNY	26/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	10/15
ÖSSZHATÁS	3/5

76

P300, 64MB RAM, 800MB HDD

GANGSTERS 2

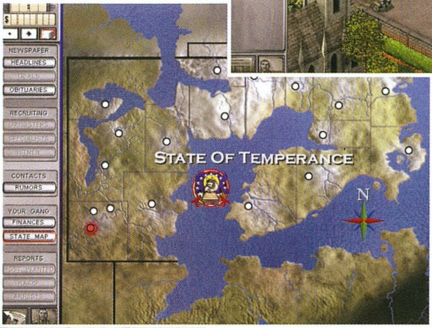
StartBox

Fejlesztő: Hothouse Creations
Kiadó: Eidos Interactive
Web: www.gangsters2.com

„Üdvözöllek. Ülj le, kérlek, néhány szó erejéig. Engem is megrázott a hír, de apád elvesztése után te lettél a család feje, így nem ülhetsz tétlenül. Apádnak talán már nem maradt ideje, hogy az üzlet néhány alapvető túlélési szabályát elmagyarázza, ezért a legfontosabbakat összefoglalom. Minden tevékenységünk kulcsa a család. Akikre mindig számíthatsz, akikben megbízhatsz, legyenek családunk tagjai. Bár ez utóbbi ne legyen feltétel nélküli. Amit most érzel, az düh és harag, ami nem segít célod elérésében. A türelem, az üzleti eredmények és a jól előkészített csapások segítenek hűvösre tenni apád gyilkosait. Most pedig egy név és egy kisváros, ahol megalapozhatod családunk hatalmát, hogy véget vethessünk annak, hogy kisstílű gyilkosok következmények nélkül garázdálkodjanak területünkön. Ward Coley és Buffalo Falls. A déli városrészen szereztem egy irodát neked. Sok szerencsét, és fogadd meg keresztapád tanácsait!"

Hát ismét egy folytatás, ami ma már nem is meglepő. Az észbontó siker, az egyre nagyobb intellektuális energiát igénylő új ötletek hiánya, avagy a szoros határidők miatt a tarsolyban maradt remek elképzelések megléte mindmind folytatásért kiállt. A Hothouse Creations esetében, bár nem kívánom lebecsülni az első rész sikerét, mégis a két utóbbi ok tűnik valószínűbbnek, melyek elvezettek minket a Gangsters2-ben felfedezhető utcákra. A fejlesztőkről most már elmondhatjuk, hogy valami perverz vágy él bennük a múlt század első felének amerikai gengsztervilága iránt, melyet igen-igen leegyszerűsítve csak a szervezett bűnözés koraként emlegetnek. Ez az időszak át volt szőve számos tilalommal, hírhedt nevekkel és elmeháborítóan magas korrupcióval. Alkoholtilalom, szerencsejáték-tilalom, prostitúciótilalom, mind oly szép elképzelés, melynek célja egy szebb és boldogabb jövőbe vezet, ám korrupcióval vegyítve „közigazgatási" hatalommal rendelkező családokat emelt városrészek, városok fölé történelmi jelentőségűvé téve némelyek nevét, olyanokét, akiket első ránézésre szakadék választ el az idő homályába vesző más historikus hősöktől.

Hogy mindez mennyire nem történelem, hanem az emberiség sajátsága, az kiderülhet a mindennapi híradásokból, ám akiben felmerül a kétség a Gangsters2, mint játék erkölcsi és morális tartalmával kapcsolatban, azt meg kell nyugtatnom. A számítógépes játékok által manapság feszegetett erőszakhatárokon jócskán belül a Gangsters2 az utcai összetűzéseken kívül mellőz minden elítélhető cselekedetet, avagy üzleti szerepre egyszerűsíti azokat.

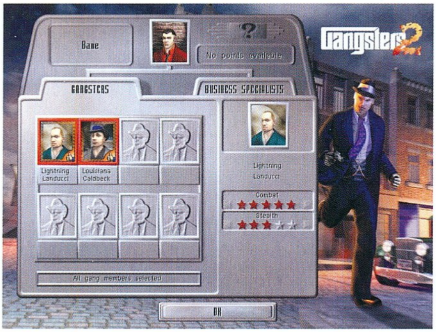


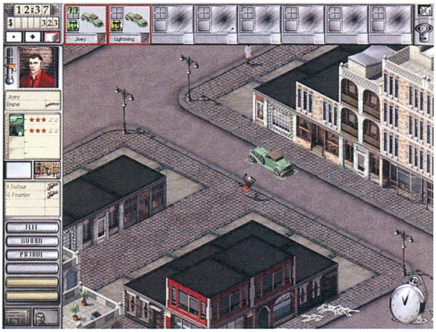
ÁLLAM AZ ÁLLAMBAN

New Temperance állam álszent lakói nem vetik meg a földi örömök tilalmazott módjait, amely igényeket kielégítve a maffia tagjai zsíros bevételekre tesznek szert. Azonban az üzletmenet fenntartása számos nehézséggel jár. A jól felfogott rend fenntartása érdekében tevékenykedő közintézmények, mint a rendőrség, a városvezetés, bár nem jelentenek fizikai akadályt, némi „kiadással" mégis járnak. Nagyobb fejtörést okoznak a rivális bandák, amelyek csak az erő súlya alatt hajlandók így vagy úgy engedni.

A gazdasági tevékenység két részre oszlik, így van belőle legális, valamint számottevően jobban jövedelmező illegális. A terület fölötti befolyás egyben felelősséget is jelent, hiszen annak védelme alapvető érdekünk. A „gazdaság" irányítása üzletek vásárlásával, megnyitásával, megszerzésével vagy éppen eladásával, bezárásával, elvesztésével jár. Az illegális üzletmenet vezetéséhez szakemberre van szükség, aki járatos az adott területen. A feladatát pedig mindenki végzi tőle telhetően, majd naponta elszámol a család felé. A rend tehát, a maga módján áll, azt megváltoztatni kinek is lenne érdekében.

New Temperance, ez az aranybánya kezd felbolydulni érkezésünkre. Megerősödésünk, növekvő befolyásunk mellett nem mennek el figyelő tekintet nélkül azok, akik igazán közel ülnek a tűzhöz. A gengsztertörténet pedig folyamatosan bontakozik ki,



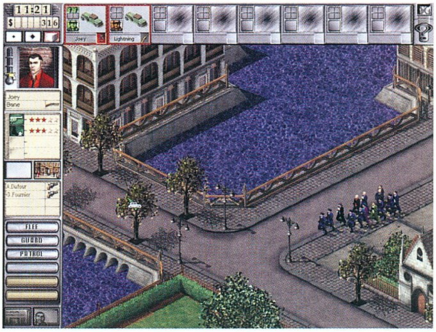


ahogy sorra megoldjuk az elénk kerülő, sorsunk által előre megírt feladatokat.

A MACSKAKÖVES ÚTON...

Aki találkozott a játék első részével, annak ismerősek lesznek az iparosodott amerikai városrészek többemeletes téglaépületei, a külső tűzlétrák, a sarkon strázsáló kék kabátos zsaruk, a ciscói villamosok és a várost átszelő gőzmozdonyok, az időjárás és a napszakok váltakozásá-

nak hangulatot árasztó megjelenítése. A játék tehát nem ment át jelentős grafikai változásokon. A kezelő paneleken azonban könnyen eligazodva adhatjuk ki gengsztereinknek az utasításokat, melyek jórészt a helyváltoztatást és a célpontok megjelölését szolgálják. Az impozáns utcai látkép mellett szemmel kísérhetjük az eseményeket két további felülnézeti, térkép jellegű oldalon. Az előnyük az áttekinthetőség mellett abban áll, hogy az utasítások ugyanolyan módon kiadhatók, mint az utcai perspektívában. Az információs panelek megjelenítése során - melyet bármely személyről, épületről kaphatunk - az idő megáll, így a valós idejű játékmenet nem megy az idegeinkre, miközben fontos döntéseket kell megfontolnunk. Az idő megállítása (space) észveszejtően hiányzó funkciója életemnek, ami szerencsére itt a játékban nagyon kényelmessé teszi a kezelést, hiszen közben is kiadható minden feladat.

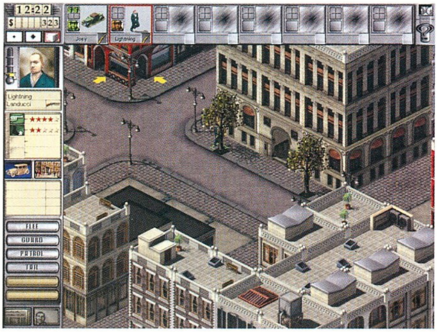


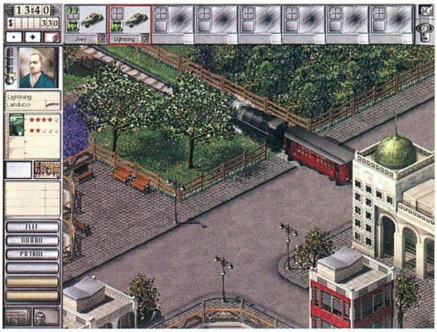
A SZERETŐ CSALÁD

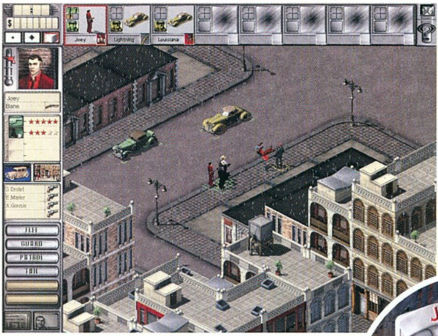
Újdonsült családfőként a legfontosabb teendőnk, a gengszterekből és üzleti szakemberekből álló családfa minél nívósabb összeállítása és egészségben tartása. Új tagokhoz többféleképpen juthatunk. Eleinte keresztapuci küld néhány tagot, később tekintélyünk által megbabonázott gengszterek csatlakoznak hozzánk, de újsághirdetés során is szert tehetünk néhány igen tehetséges alakra.

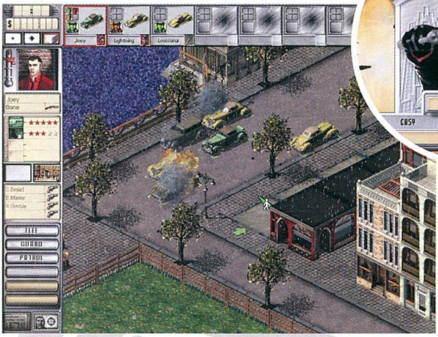
Minden tag egyéni tulajdonsággal rendelkezik. Az alapvető fegyverforgatási és rejtőzködési jellemzők mellett az igazi tehetségek egyéni tulajdonsággal is rendelkezhetnek. Ilyenek a robbantó, emberrabló, bérgyilkos és hasonló hasznos tulajdonságok. Nyilván nem árt, ha családunkat minél több ilyen színes egyéniség gazdagítja. Az illegális üzleteket bonyolító szakemberek is saját képességekkel rendelkeznek, melyek minél magasabb fokú művelése a profitra van áldásos hatással.

Szerencsére képességeink nem csak velünk született adottságoktól függnek. Minden eredményesen végrehajtott nagyobb akciót követően tapasztalati pontok felhasználásával növelhetjük az egyes családtagok fontosnak ítélt jellemzőit. E téren az a szempont tűnt életképesnek, ha kevesebb, ám első osztályú taggal vesszük körül magunkat.









Bár hatalmunk folyton nő, kezünk mégsem érhet el mindenhová közvetlenül. Szükségünk van a „fizikai" munka jelentős részét külsősökre bízni. Az olyan, befolyásunk alatt álló helyeken, ahol a leggyakrabban munkanélküliek ütik el az időt, könnyen találunk némi órabér fejében bármire kapható embereket. Ők a muscle-ök, akiket családtagokhoz, vagy üzletekhez rendelhetünk a tűzerő és a védettség növelése érdekében. A kézfogás ikonnal jelölt épületek területének ellenőrzésünk alá vonásával, vagyis a környező üzletek megszerzésével juthatunk hozzá az ott lézengő emberekhez.

A család fontos tagja a tanácsadó is, aki üzenetekkel hívja fel a figyelmet az égető teendőkre.

Új feladat kezdetekor, mikor új városban ütjük fel tanyánkat, csak korlátozott számú családtagot vihetünk magunkkal, éppen ezért fontos, hogy a tehetségeket megkülönböztetett figyelemben részesítsük, és az átlagos gengeket csak alkalomszerűen béreljük fel.

AZ ÜZLET, AZ ÜZLET

A térképen két különböző szimbólummal jelölt épületek illegális üzletet rejthetnek. Ezek megnyithatók, de be is zárhatók, amennyiben a hatóságok figyelmének központjába kerülnek. Minden illegális üzlethez hozzá kell rendelni egy szakembert, aki vezeti a boltot. A szeszfőzdék naponta kétszer szállítanak, a közbenső időben költséget jelentenek, amelynek mértéke függ a szakember képességeitől. Azok az üzletek, melyek nem állnak egyetlen család befolyása alatt sem, megvásárolhatók, illetve gyors pénzforrás érdekében a saját üzlet el is adható. A pénzre oda kell figyelni, hiszen az alkalmazottak borsos órabérért dolgoznak. Amennyiben nem kapják meg a jussukat, akkor odébbállnak. A családtagok természetesen nem szélednek szét, de fontos épületeink maradhatnak automatikusan védelem nélkül, ha a pénz elfogy.

Egy idegen tulajdonban álló üzletből első lépésben ki kell kergetni a tulaj bérenceit, csak ezután vehető birtokba. A procedúra során előfordulhat, hogy a berendezés leamortizálódik, ami a forgalom leállását eredményezi.

A javítás természetesen időt és pénzt igényel.

A kulcsfontosságú üzletek természetesen az illegális oldalon találhatók. Ezek megrongálásával a konkurencia hamar anyagi gondokkal találja szemben magát.

JÁRMŰVEK, FEGYVEREK

A kézifegyverek gengsztereinkhez vannak rendelve, így ha a muscle-ök kidőlnek mellőlük, a fegyverek akkor is megmaradnak. A meglévő fegyverek lecserélésehez fegyverüzletbe, vagy a rejtekhelyünkre kell menni. A járművek is adhatók, vehetők, de a konkurenciától el is köthetünk ilyeneket. A szesz- vagy sörfőzdéhez teherautók tartoznak, melyek naponta kétszer automatikusan indulnak el a szállítmánnyal. Parkolni csak szélesebb utcákban lehet, de általában meglehetősen nehézkes parkolót találni. Hiába, no, éppen, mint a valóságban.

LEHET EGYEDÜL IS...

Az eddig vázoltakon túl számos további lehetőség is rendelkezésre áll a játékban, amelynek egyjátékos változata folyamatosan vezeti be az új feladatokat, eseményeket, eszközöket. Mindenképpen lebilincselőbb, mint ha bedobnának egy városba, hogy tessék, hódítsd meg.

A multiplayer változatban legfeljebb 8 játékos mérheti össze családját számtalan játékváltozat segítségével, melyek véres leszámolásokat eredményezhetnek.

Azt hiszem, hogy az RTS kedvelői és a tankok, repülőgépek különböző manifesztációitól megcsömörlött játékosok ismét egy kellően összetett, mégis könnyű szórakozást jelentő játékkal lettek gazdagabbak. Természetesen számos kifogásolható elem található a programban éppúgy, mint bármely másikban, ám ezekre egyelőre nem érdemes kitérni. Amennyiben azonban a PC Guru már több nyelven megjelenve eljut a fejlesztőkhöz is, a kritikák könyörtelenek lesznek...

LÁSSUNK NÉHÁNY TIPPET

- Remek pénzforrás lehet szűkös időkben a konkurencia egyik jelentősebb üzletének átvétele, majd eladása. Ilyenkor ne menjünk távol az épülettől, hiszen ha az épületet visszavásárolták, újra birtokba vehetjük, majd eladhatjuk.
- Kerüljük az összetűzéseket stratégiailag fontos helyeken, mivel ez felkeltheti a rendőrség figyelmét, és akkor nagyobb erőkkel vonul oda.
- Ha nagyobb csoportot akarunk kiugrasztani a helyéről, akkor béreljünk olcsó gengeket erre a célra.
- Bújjunk meg a sarok mögött a Tommy Gun tűzereje elől.
- Gyógyulni az irodában és a kórházban lehet.
- Használjunk háromgombos egeret.

Lázi

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.lefamigles.com
www.abovethelaw.cjb.net
www.gang-related.com

GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	30/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	4/5

PII266, 64MB RAM, 650MB HDD

80

NICKTOONS RACING

StartBox

Fejlesztő: Hasbro Interactive
Kiadó: Hasbro Interactive
Web: wwww.hasbro-interactive.com

A játékkiadók fantáziája meglehetősen beszűkül, ha megszereznek valamilyen jól csengő rajzfilm-licencet, mindössze két dolog jut az eszükbe ilyenkor: platformjáték vagy versenyjáték. A Hasbro is így járt: megvették a Nickelodeon rajzfilmcsatorna legsikeresebb sorozatainak jogait, és az ezekben megjelenő hősök főszereplésével összeeszkábáltak egy versenyprogramot a stílus minden sablonját felhasználva.

A NickToons Racingben olyan ismert „sztárokkal" találkozhatunk, mint a Rugrats-csemeték vagy a hebehurgya Hódok, de megjelennek itt olyan – számunkra – ismeretlen (és meglehetősen gyanús) alakok is, mint SpongeBob SquarePants (a Nickelodeon legmélyebb bugyraiban végzett kutatásoknak hála sikerült megtudni, hogy ő az óceán mélyén élő, meglehetősen ostoba fürdőszivacs), vagy a misztikus CatDog (ez egy génhibás állat, amelynek két feje van). A játék meglehetősen ködös sztorija szerint ezek a lények azért gyűltek össze, hogy végre eldöntsék, melyikük a leggyorsabb; mindegyiküknek a főnyereményre, egy teherautónyi hamburgerre fáj a foga/csápja/nyúlványa.

A program a közkedvelt (?) szereplőkön kívül nem sok extrát kínál: az egyes rajzfilmekből ismerős pályákon kergethetjük egymást, és eközben mindenféle alattomos fegyvert alkalmazhatunk a többiek lelassítása érdekében. Mivel ezt már játékok tucatjaiban láthattuk – igaz, a stílus főleg konzolokon dívik; a NickToons Racing is rendelkezik PSX-es múlttal –, a program egyedinek semmiképpen sem nevezhető. Ez még nem is lenne akkora katasztrófa, hiszen a StarCraft-, és Quake-kópiák áradatban ez már megszokottnak is tekinthető, ráadásul, ha jól sikerül összerakni az innen-onnan összeszedett részleteket, akkor senkit nem érdekel, hogy néhány megoldással találkozott már másik játékban. Legnagyobb meglepetésünkre a NickToons Racinget legtöbb részletében jól rakták össze.

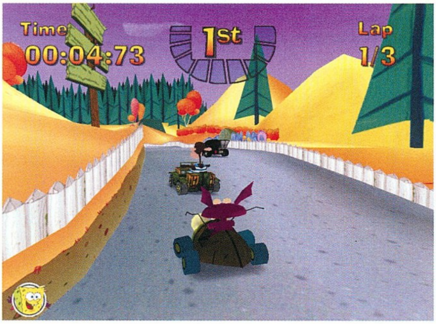
Ez elsőként a grafikában figyelhető meg: természetesen nem mérhető napjaink nagyágyúihoz, nincsenek extrém felbontások, nincs GeForce 3-ra optimalizálva, de még mindig messze jobban néz ki, mint a kisebbeknek készült játékok legtöbbje, és még egy manapság őskorinak számító MMX-Voodoo 1-konfiguráción is tökéletesen játszható. A pályák olyanok, mintha egy rajzfilmből szedték volna ki őket: színesek, kacskaringósak és tele vannak elágazásokkal. A versenyzők kivitelezésével már voltak kisebb bajaink, azok ugyanis jól láthatóan a poligonspórolás jegyében készültek, meglehetősen szögletesek és némelyik csak színében hasonlít az eredeti figurára.

Hangok tekintetében a játék szénája már nem áll ilyen jól, ugyanis zeneként csak valami halk prüntyögést tud felmutatni, a járművek hangja teljesen egyforma, és a lényeknek sincs nagy repertoárja, hisz mindenki csak kétféle megnyilvánulást tud hallatni: egy vidám és egy szomorú nyikkanást (előbbit akkor, ha megnyerjük a versenyt, utóbbit akkor, ha valami fegyverrel eltaláltak bennünket). Valószínűleg akkor járunk a legjobban, ha lekapcsoljuk az egészet, és a saját zenénket hallgatjuk.

A NickToons Racing legjobban eltalált része a játékmenet: a program eszméletlenül pörgős és gyors, a járművek között a különbség elhanyagolható (nehéz fokozaton persze a gép már veszett módon csal, és sokkal gyorsabb, mint mi), ezért nem nagyon lehet elhúzni a többiektől, egyetlen rosszul bevett kanyar végzetes lehet a helyezésünk szempontjából. A felvehető cuccok meglehetősen fantáziátlanra sikerültek, vannak kilőhetők, illetve lerakhatók, ám a legtöbb ugyanazt okozza: pár másodpercre megállítja az eltalált kocsit – némi képzelőerővel sokkal mókásabb (és idegesítőbb) dolgokat is ki lehetett volna találni. A program legnagyobb hibája számunkra az volt, hogy (a kétfelé osztott képernyőn kívül) nem támogatja a többjátékos-módot, pedig az igazi élvezet abban lenne – az ember egóját sokkal inkább kenegeti hájjal az a tudat, hogy sikerült legyőzni valamelyik haverját, mint az, hogy sikerült megnyerni egy bajnokságot a gép ellen.

A NickToons Racing leginkább azoknak a gyermekeknek – és gyermeklelkűeknek – javasolt, akik vasárnaponként korán felkelnek, hogy megnézzék az aktuális rajzfilmet a tévében – a többieknek a multiplayer-mód hiánya miatt nem ajánlható igazán…

Grath

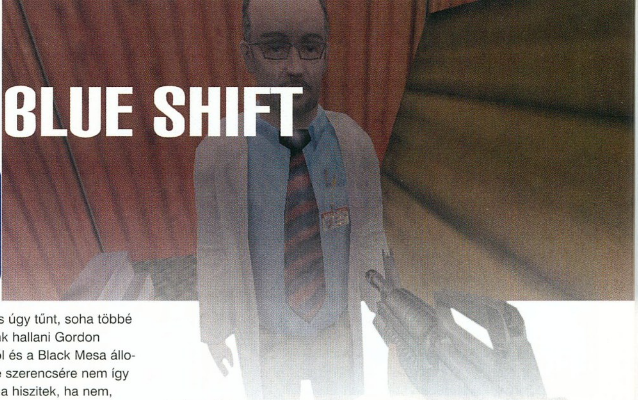


GRAFIKA	14/25
ZENE/HANG	7/15
JÁTÉKÉLMÉNY	36/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	4/5

P166, 32MB RAM, 50MB HDD, D3D

74

HALF LIFE: BLUE SHIFT



StartBox

Fejlesztő: Gearbox
Kiadó: Sierra
Web: www.sierra.com

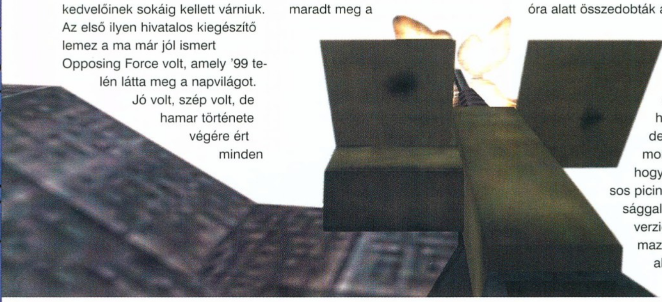
A Valve nevű kis csapat érti a dolgát. Hatalmas, sikeres céget kovácsoltak az eleinte csupán néhány főt számláló „bandájukból”, s mindezt egyetlen szoftver fergeteges sikerének köszönhették: a Half-Life-nak. A kiadás óta már három év telt el, s meg kell hagyni, hogy ez idő alatt esetük szinte példa nélkülivé vált, hiszen nem túl sok olyan játékkal találkozhatunk manapság, amelyiknek a hírneve ilyen hosszú ideig képes lenne fennmaradni, s amelynek kiegészítői még ebben a pillanatban is a legnépszerűbb többszereplős játékok a világhálón.

A folyamatos fejlesztések tehát elkerülhetetlennek tűntek, s bár idővel a Counter-Strike és pár népszerűtlenebb ingyenes MOD betömött néhány kiéhezett szájat, azért az egyszereplős játékmódok kedvelőinek sokáig kellett várniuk. Az első ilyen hivatalos kiegészítő lemez a ma már jól ismert Opposing Force volt, amely '99 telén látta meg a napvilágot. Jó volt, szép volt, de hamar története végére ért minden fanatikus, s úgy tűnt, soha többé nem fogunk hallani Gordon Freemanről és a Black Mesa állomásról. De szerencsére nem így történt, s ha hiszitek, ha nem, mindezt a Sega Dreamcastjének köszönhetjük.

RÓKABŐR?

Hasonló eset ritkán fordul elő, hogy egy játékhoz több kiegészítő lemez is napvilágra kerüljön, ezért legtöbbször mindenki csak a száját húzza, amikor ilyesmi történik, s gyorsan felteszi magában a kérdést: vajon mit lehet még kihozni ebből a sztoriból? A kérdés pedig jogos, hiszen alakíthattunk már kőkemény tudóst, parancsmegtagadó katonát, és ha belegondolunk, annak idején nem túl sok egyéb humanoid lény futkározott a Black Mesa kutatóállomás területén. Csupán egyetlen „kaszt” maradt meg a listán, méghozzá a biztonsági szolgálat beosztottjai. A Blue-Shift pedig egy ilyen férfi szemszögéből mutatja be nekünk a három évvel ezelőtt bekövetkezett katasztrófa eseményeit - a balul sikerült teleportációs kísérletet.

Már fent pár sorban említettem, hogy ezt a kiegészítőt soha nem ismerhettük volna meg, ha nincs a Dreamcast, ugyanis a program eleinte nem PC-s fejlesztésnek készült, hanem egyszerűen csak azért, hogy a konzolosok is megismerhessék, milyen is egy igazi FPS. De szerencsénkre a készítők vették a fáradságot, és pár óra alatt összedobták a számítógépes változatot is. Ez persze jól hangzik, de ha azt mondom, hogy - szokásos piciny aljassággal - a DC-s verzió tartalmaz még legalább 3 órányi extra játékidőt, akkor sokaknak ökölbe szorulhat a keze az irigységtől.



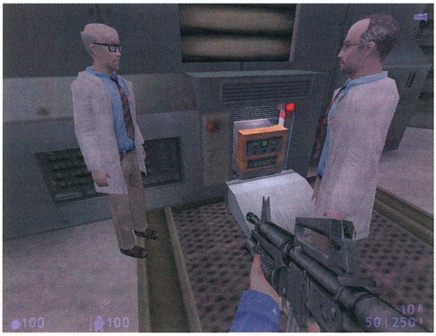
EZ MÉG A TIED!

Azt kell mondanom, hogy ez a kiegészítő lemez önmagában nem túl sokat érne, ha csupán a játékórák számát vennénk figyelembe. Még a húszdolláros, ultra-alacsony ár se lenne képes vásárlókat vonzani, ezért aztán felmerülhet a vevőben a kérdés: valóban szükségem van nekem erre? Hadd segítsek válaszolni: igen! Hiszen két olyan extra nyalánkság is bekerült a játékkal együtt a dobozba, amelyek igencsak nagyot dobnak az értékén.

Az első ilyen csomag maga az Opposing Force, amelynek annak idején igencsak elkérték az árát. Ehhez természetesen ezúttal is szükség van az eredeti Half-Life-ra (nem úgy, mint a Blue-Shifthez), de mindenesetre megjegyezhetjük, hogy gáláns húzás volt ez a kiadótól.

A második érdekesség pedig már önmagában megérné a pénzét, és ezt egyszerűen csak úgy nevezték el, hogy Definiton Pack. Ez az apróság röviden szólva nem más, mint egy magas

A Half-Life: Definition pack előtt és után



poligonszámú modelleket tartalmazó frissítés, amelyet elsőként a Blue-Shifttel próbálhatunk ki. Valahol e sorok környékén láthattok majd egy sokatmondó képet erről, így feltehetően magatok elé tudjátok képzelni a különbséget. Minden szereplő, a kommandósoktól kezdve a kutatókig mérföldekkel kidolgozottabbá vált e kiegészítő telepítésétől, amely a kor követelményeinek megfelelően csodásra varázsolja a játék egyes részeit. Ez persze nem vonatkozik a pályákra, de azért így is akadhat min csodálkoznia az egyszerű játékosnak.

Ráadásul a kezünkbe vehető fegyverek is alapos tuningoláson estek át. Mindkét maroklőfegyver (a colt és a félautomata), a Spas-12-es vadászpuska és a rakétavető sokkal szebben mutatnak ez alkalommal a képernyőn. Mindezek tetejébe a leggyakrabban használt H&K gépkarabély helyett egy kidolgozottabb M-16-ossal irthatjuk a rossz fiúkat, ami csupán egyszerű modellcserének tűnhet, mégis más szájízt kölcsönöz a történetnek - valahogy erősebbnek képzeljük magunkat, pedig a fegyver hatásfoka megmaradt.

TIPPHALMAZ

A kiegészítő végigjátszása után azonnal láttuk, hogy semmi értelme nem lenne a jövőben végigjátszást közölnünk újságunk hasábjain a Blue-Shiftről. Ezért legyen itt e pár sor azok számára, akik esetleg csak most kapcsolódnak be a Half-Life történetébe, vagy tapasztalat híján tanácstalanul állnak valamelyik folyosón vagy szobában - azaz fogalmuk sincs, mit tegyenek.

• Gondolkozz logikusan! Ha valahol nem látsz továbbjutási lehetőséget, nézz körül. Ellenőrizz minden sarkot, akár kétszer is. Gyakorlott HL-es létemre jómagam is kétszer elakadtam, pedig általában logikus következtetéssel rájöhettem volna, hogy mi volt szükséges a továbbhaladáshoz.

• Keresd a kapcsolókat! Sokan azért akadnak meg, mert egyszerűen csak kihagynak egy elágazást, amelynek a másik végén persze ott világít a továbbjutás gomb.

• Tologasd és húzogasd azokat a tereptárgyakat, amelyeket nem lehet a feszítővassal szétzúzni. Sokszor csak azok segítségével lehet továbbugrani, vagy olyan detonációt előidézni, amely megnyitja előttünk a lezárt utat.

• Ha extra gyógyszeres táskákra vágysz, kapj szét minden papír és farost dobozt, amit csak találsz.

• Az idegen világban könnyen eltévedhetsz, használd a festékszórót azokon a helyeken, ahol már jártál (T billentyű).

• Ha tűzharcba keveredsz, guggolj le! Sok HP elvesztésétől kímélheted meg magad. Ráadásul ne spórolj a robbanóanyagokkal, néha érdemes hentesüzletnek berendezni a sűrűbben védett területeket - a vége felé úgysem lesz rá szükséged.

• Ebben a történetben a katonaság nem óhajt barátkozni veled. Én pedig azt hittem...

Remélem, ennyi információ elég lesz pár perc erejéig, de ha valami nagyon nem megy - tényleg csak akkor, ha minden mást megpróbáltál már - keress meg minket elektronikus levélben vagy telefonon, megpróbálunk segíteni. Ha pedig rendelkezel internet-kapcsolattal, olvass el pár fórumot, hidd el, sokat segíthetnek.

VEDD MEG!

Ezek után már csak annyit tudnék hozzáfűzni a fent leírtakhoz, hogy pár sorban összevetem, miért is ajánlom mindenkinek ezt a játékot. Először is az áráért, hiszen - ha a magyar kereskedelem atyaúristene is úgy akarja - mindössze egy teljes játék árának a feléért megkaphatod a Blue-Shiftet. Ehhez pedig alapból jár az Opposing Force, no meg persze egy csúcs-szuper tuning-kit, amelyek már önmagukban megérik a pénzüket. Másodszor pedig ha szeretted a Half-Life-ot, akkor ezt is kedvelni fogod. Igaz, hogy a telepítés végeztével csak 4-5 óra játékidővel leszel gazdagabb, de egy vérbeli gyűjtőnek ez a példány sem hiányozhat szekrényéből. Egy szó, mint száz, a HL: Blue Shift szép befejezése egy izgalmas történetnek, s remélem, nem lesz alkalmam még egyszer ugyanezt egy következő kiegészítőről leírnom. Annak már valóban rókabőr szaga lenne...

Chris
Chris@vogel.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.planethalflife.com
www.halflife.org
www.counter-strike.net

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	12/15
JÁTÉKÉLMÉNY	38/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	5/5

P233, 32MB RAM, 150 MB HDD, D3D

90

GONDOLATÉBRESZTŐ

A PC-S JÁTÉKOK JÖVŐJE

A PC-s játékok jelenlegi helyzete közgazdasági szempontból egészségtelen, irreális és tarthatatlan. Erről az előző havi Gondolatébresztőben volt szó, amelyben az amerikai piac három főszereplőjének – a kereskedőknek, a kiadóknak és a médiának – a furcsa kapcsolatát vázoltam fel. Már akkor megígértem, hogy ebben a lapszámban a lehetséges jövő taglalásával folytatom a témát, úgyhogy nem is húzom tovább a bevezetőt – csapjunk bele a lecsóba! Még azért annyit elmondanék elöljáróban, hogy e cikkhez ismét rengeteg segítséget nyújtottak Brad Wardell, játékipari menedzser Avaulton közölt írásai.

Múlt havi ámokfutásomat valahol ott hagytam abba, hogy kijelentettem: most a kereskedők diktálnak az amerikai játékpiacon. Ők szabják meg, hogy mi kerül a polcokra, ez pedig kihat a kiadók viselkedésére. A kiadók „kevés játék, sok pénzért, nagy kockázattal"-hozzáállása visszahat a piacra (nem csak az amerikaira), és a média is kénytelen követni a kereskedők szeszélyeit (ezért ír minden gamer magazin ugyanazokról a játékokról). Világos, hogy ebből a faramuci helyzetből csak a kereskedők rovására lehet kitörni, és talán azzal sem mondok újat, hogy a „forradalom" legfontosabb eszköze az Internet lesz. A világháló egyelőre nem jeleskedett ilyen téren, az online megrendelés intézményén kívül csak a „töltsd le és fizess" módszert vezette be, amelyik egyrészt nem tudott a hagyományos vásárlás vetélytársa lenni, másrészt valahogy a fejlesztőknek sem tetszett, hogy csak körülbelül minden századik letöltő perkálta le a zsét a letöltött szoftverért. Az internetben rejlő lehetőségeket azonban ezzel még korántsem használták ki. Az új játékértékesítési technikák már kezdenek körvonalazódni, s a változás első jeleit tekinthetjük ezekben a próbálkozásokban. A közgazdasági szakemberek újabb és újabb modelleket dolgoznak ki remélve, hogy valamelyik olyan szinten lesz működőképes, hogy felválthatja a jelenlegi „boltos" rendszert. Ezek a kezdeményezések többnyire arra építenek, hogy maguknak a játékoknak is nagyban változniuk kell majd, hiszen a jelenlegi, körülbelül másfélmilliárdos PC-s játékpiac nem fog rövid idő alatt a sokszorosára növekedni. A meglevő tortát kell tehát értelmesebben elosztani, amihez előbb-utóbb a játékfelhozatalnak is át kell majd alakulnia.

A fejlődés egyik lehetséges útja a már említett internetes módszerek továbbfejlesztése. A letöltés például nagyon kényelmes a fogyasztónak, ugyanakkor a kiadó is hasznot húzhat belőle: elég, ha a monitor előtt ülő szörfföző egy gyenge pillanatában rákattint egy gombra, és máris megvette azt a játékot, amelyiket az üzletben talán hosszas szemezés után otthagyott volna. A fizetés „elfelejtése", vagyis az online kalózkodás azonban ellehetetleníti ezt a megoldást. Emiatt az utóbbi egy-két évben több középvonalas amerikai kiadó is kísérletezgetni kezdett, s megpróbálnak oly módon szembeszállni az online kalózkodással, hogy az értékesítési stratégiát állítják a feje tetejére. Módszerük lényege egész egyszerűen annyi, hogy a játék letöltése és megvásárlása nem a vég, hanem a kezdet. Ha a játékot letöltő illető igazoltan fizet a termékért, a továbbiakban számíthat arra, hogy rengeteg kiegészítőt kap a kiadótól. A csomagpostás néha majd add-on CD-kkel csönget a lakásán, új térképeket, fegyvereket, pályákat tölthet le a személyes kódjával stb. Minél több és minél színvonalasabb ingyenes kiegészítőt szolgáltat a kiadó a letöltés és a fizetés után (hangsúlyoznám, hogy a kiadó által gyártott hivatalos kiegészítőkről van szó, nem fanpage-ekről összeollózott anyagról), annál nagyobb a letöltésért fizetők aránya, és annál többen fizetik meg a programot (amelynek az árába azért nyilvánvalóan belekalkulálják a kiegészítők költségének egy jelentős hányadát).

A másik modell a szakaszos játékszolgáltatás módszere, amelyet az utóbbi egy évben néhány kevésbé ismert, kisebb kiadó (például az Arush Games) már sikerrel alkalmazott. E metódus követői felosztják a játékot kisebb részekre, pályákra vagy epizódokra. Így a játékos döntheti el, hogy mely játékrészleteket akarja megvenni, illetve hogy megér-e a program annyit, hogy az összes részletre beruházzon. Mivel a csak néhány pályát tartalmazó játékrészletek darabja 4-5 dollár körül mozog, a vásárló nem kockáztat olyan sok pénzt, ha ismeretlen programot vesz, viszont egy kis epizód is elég, hogy eldöntse azt, hogy további részletek erejéig is bizalmat szavaz-e a játéknak (ennyiben ez a módszer rokonságot mutat az ingyenes demókkal). További előny, hogy a játékos saját személyére szabhatja a játékot: megteheti, hogy egy autószimulátorhoz csak a Porschét veszi meg, egy stratégiában csak az egyik oldal pályáira tart igényt és így tovább. Ennek azonban ára van: a szakaszos vásárlás igen nehézkes és kényelmetlen, ami elriasztó hatású lehet. Ugyanakkor ebből is fakad előny: a kalózkodás is jóval macerásabb, nem biztos, hogy az egyszeri illegális terjesztő veszi a fáradtságot, hogy összevadásszon minden részletet. Összegezve, rugalmasságának, de mindenekelőtt a kisebb részletek pénztárcabarát árának köszönhetően ez a modell is működőképes lehet akár nagyobb volumenben is.

Végül, a terjesztés terén a harmadik nagyobb, kialakulóban levő irányvonal az előfizetéses játék. Ennek az ötletnek az alapjait az online multiplayer játékok fektették le. Eleinte e programok esetében ugyebár a nem túl szimpatikus havidíj (extrém esetekben óradíj) volt a megszokott tarifaszámolási módszer, majd az EverQuest és az Ultima Online környékén a kiadók áttértek az éves díjra, sőt, egy ideje már többnyire egy éves online „előfizetést" is adnak a játékhoz. Hogy ne csak kifejezetten multiplayer játékot említsek: a Starcraft ilyen téren is nagy úttörő volt. Az ember megvette 40-45 dollár körüli áron, ebben benne foglaltatott egy éves Battle.Net-elérés, és ha az egy év elteltével a játéktulajdonos még tovább szerette volna szecskázni a neten kedvenc zergjeivel a nemes protossokat, 10 dollárért újabb egy évre meghosszabbíthatta az előfizetést. Ezt az ötletet vitték tovább néhányan, és alkalmazták az alapelvet nem multiplayer játékokra is, sőt – ha már lúd, legyen kövér – akár egyszerre többre is. Az előző számunkban a hírekben em-

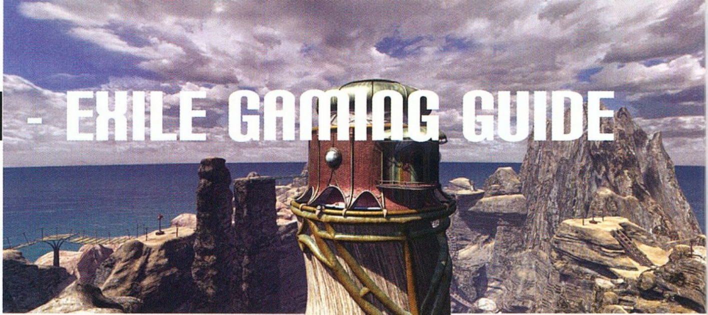
legetett Drengin.Net is ilyen próbálkozás: a játékos fizet egy nagyobb összeget (egészen pontosan 49,95 dollárt, ami körülbelül egy Stacraft-kategóriájú sikerjáték ellenértékének felel meg), és ezért egy évig használhatja a Drengin.Net által forgalmazott játékokat. A programokhoz kisebb kiegészítők készülnek, amelyeket az előfizető ingyenesen megkap, de minden évben meg kell újítania az előfizetését, ha a játékokkal egy évnél tovább szeretne szórakozni. E módszer hátránya, hogy a játékos nem tudja, hogy a következő egy évben milyen játékok fognak megjelenni abban a hálózatban, amelyikre előfizetett, a működtető kiadónak pedig több alkalmazottat és kiterjedtebb infrastruktúrát kell beszereznie. Ugyanakkor az „egyet fizet – többet kap" elv mindig is működött a kereskedelemben, szóval nagyon is elképzelhető, hogy a Drengin.Net sem fog csődbe menni.

Egyelőre tehát a fenti három trendkezdemény fedezhető fel a mai játékpiacon. Messzemenő következtetéseket nem akarok levonni belőlük – nem lenne szerencsés, mivel a jövőre mindig csak spekulálni lehet: lehetséges, hogy egy negyedik, ma még nem megjósolható modell lesz a befutó. Az sem lehetetlen, hogy a fentiek valamilyen kombinációja fog beválni (az előző lapszámban beharangozott Lightweight Ninja például epizodikus és előfizetéses formában is meg fog jelenni). Az azonban már most látszik, hogy egyelőre a kisebb kiadók és fejlesztőcsoportok próbálkoznak alternatív megoldásokkal, de talán ez nem meglepő – leginkább nekik áll érdekükben, hogy valahogy fogást találjanak az egyre inkább oligopóliummá váló játékiparon. Ez azonban igen lassú folyamat, az új megoldások követői kevesen vannak, nem sokan mernek kísérleti fázisban levő forgalmazási módszerekkel kockáztatni. Emiatt a hagyományos értékesítés még jó néhány évig nem lesz veszélyben, ám az internet szép lassan háttérbe szorítja majd a game shopokat, és akkor a fent vázolt megoldások is jobban előtérbe kerülhetnek. Változásra tehát biztosan számíthatunk, de nem hónapokon és nem is egy éven belül. A bolti kereskedők hatalma csak lassan fog csökkenni, viszont ezzel párhuzamosan a kiadók majd fellélegezhetnek, és az új eladási modelleket követve nagyobb vevőkörre tehetnek szert. A piac ismét versenyképessé válik, így a kisebb kiadók és fejlesztőcsapatok majd egyre jobban tudnak érvényesülni a nagyok mellett. Ennek köszönhetően több játékról fogunk hallani, a magazinoknak sem kell majd mindig ugyanazokról a programokról írniuk, és az eladási mutatók is egészségesebbek lesznek, mivel az összbevétel több szoftver között fog eloszlani. Egy idő után túlkínálat alakul majd ki, és ennek köszönhetően talán a játékok is olcsóbbak lesznek, vagy legalábbis sokáig nem fognak tovább drágulni. De ha ez utóbbi nem is következik be, annyi biztos, hogy több játék közül válogathatunk majd, mint ma.

A cikket az előző számban az E3 tanulságaival kezdtem, most befejezésként is hadd térjek erre vissza. A múlt hónapban azt mondtam, hogy könnyen lehet az E3 konklúziója a PC-s piac feltámadása. Hát nem lett. Sasa mesélte (miután végre sikerült kivernem a kezéből a Gameboy Advance-t), hogy minden PC-s játékra tíz konzolos jutott, nyomasztó volt a PS2-dömping és Xbox folyt a csapból is. Én azonban még mindig azt mondom, hogy nem kell pánikolni. Ha belegondolunk, a PC-s játékok E3-as fogyatkozása összevág az előző és az e havi Gondolatébresztő néhány eszmefuttatásával. A múlt havi írás egyik legfontosabb konklúziója éppen az volt, hogy hiába nő a PC-s piac, a PC-s játékok száma az amerikai kereskedőknek köszönhetően csekély. Nem csoda hát, hogy az E3-on háttérbe szorultak, s az sem meglepő, hogy minden vállalat a konzolokat nyomja, elvégre a – most nagyon is nyereséges – konzolpiacból fedezik a PC-s területen keletkező deficiteket. Emellett a kiadók érezhetően zavarban vannak: maguk sem tudják, hogy az online „forradalom" és a PC-s játékok összefonódása milyen gazdasági változásokat fog eredményezni, ezért inkább kivárnak, és nem költenek egy vagon pénzt a PC-s szoftverek népszerűsítésére. A PC-s játékipar bevétele minden baljós jel ellenére növekszik (bár én a Brad Wardell által említett évi 20%-ot kissé sokallom), és komoly szakemberek véleménye szerint gyökeres változások előtt áll. Remélem, a gazdasági elemzőknek igazuk lesz, mert nagyon utálnék két év múlva Tekken Dance Skater Pro 4 Tournament irányítópanel-kiosztást írni az Xbox-Guruba...

Stöki
Stoki@vogel.hu

MYST III - EXILE GAMING GUIDE



A Myst névvel fémjelzett kalandjátékok mindig is arról voltak híresek, hogy még a műfaj fanatikusai is nehezen boldogultak velük – a Riven a GameSpot skáláján még az „Impossible" minősítést is kiérdemelte. Éppen ezért – no meg a presztízs miatt – egy játékmagazinnak illik végigjátszást közölnie az éppen megjelenő folytatásról. Engem ért az a büntetés megtiszteltetés, hogy a Myst III – Exile megoldását gaming guideba foglalhattam, ám azt be kell ismernem, hogy idő szűke miatt – no meg saját idegeim érdekében – két helyen én is kénytelen voltam bekukkantani a hálón megtalálható angol nyelvű végigjátszásba...

A Myst III – Exile öt világon, öt kis szigeten játszódik. Minden egyes szigethez „lépésről lépésre" leírást fogok adni, már ami a feladatok megoldását illeti. A közlekedést nem fogom ilyen részletesen leírni, mert nem látom értelmét annak, hogy „menj előre ötször, fordulj jobbra, menj hátra kétszer"-típusú sallangokkal töltsem itt az oldalakat. Az egyes helyszíneket úgyis mindenki meg fogja találni – tessék egy kicsit kóborolni a szigeten, mielőtt fejest ugrunk a leírásba! Hasonló okok miatt a kerettörténet fejleményeit sem fogom mindig ismertetni, ennyit egyébként sem ér meg a Myst III lagymatag sztorija, amely...

TOMAHNA

...Tomahna világán kezdődik. Ez a kezdőhelyszín nem része az öt világnak, csak amolyan kiinduló- és végpontként szolgál keretbe foglalva a játékot. Atrus és Catherine lakik itt, s induláskor rögtön el is beszélgethetünk ez utóbbival, aki közli, hogy Atrus már sejtette, hogy jönni fogunk, és a dolgozószobájában megvárhatjuk, amíg a ház ura kegyeskedik fogadni bennünket. Nyissunk be a Catherine melletti ajtón, menjünk be a szobába és nézzünk körbe. Sok használhatót nem találunk itt, csak néhány hangulatkeltő elemet (faliszőnyeget, fényképeket), illetve egy olyan könyvet, amelyiket a játék „linking book"-nak nevez. Ezeknek a könyveknek a segítségével lehet más világokba átteleportálni, úgyhogy fogunk találni néhány hasonlót több helyszínen is. Ezek a könyvek a gyermekkorunk Bobo képregényeiből ismert „ahová néz, oda hoppan"-elven működnek, szóval senki nem fog itt elakadni... Rövid nézelődés után a Releeshahn nevű könyvre is rálelhetünk, majd megjelenik Atrus, és ad nekünk egy naplót, amelyet akkor írt, amikor a Releeshahnt papírra vetette. Mondandójának azonban nem ér a végére, mert megjelenik egy rosszarcú pubi – mint megtudjuk, Saavedrónak hívják –, és elrabolja a Releeshahnt, majd eltűnik egy linking bookban. Ekkor a cselekmény két lehetséges vonalon haladhat tovább. Az egyik megoldás az, hogy odaköszönünk Atrusnak, majd kilépünk a Myst III-ból – enynyi volt a játék, nem voltunk hajlandók segíteni a világon, utolsó szemetek vagyunk, fúj-fúj, menjünk inkább kvékezni... A konstruktívabb lelkületűek inkább a másik utat válasszák, azaz tenyereljenek rá a Saavedro által hátrahagyott linking bookra, és az első világ, J'Nanin már töltődik is.

J'NANIN

J'Nanin amolyan tranzithelyszín, innen mehetünk majd tovább a négy másik világba, ha megnyitjuk a hozzájuk vezető kapukat. Ha jól körüljárjuk a szigetet, három nagyobb, fehér szarvszerű építményre lelhetünk – ezekből teleportálhatunk majd tovább Voltaic, Edanna és Amateria világába. Ezen kívül egy nagyobb központi torony is feltűnhet, ide menekül Saavedro a játék elején (ha követjük, még láthatjuk is). Ebben a toronyban található az utolsó világ (Narayan) linking bookja, amelyet azonban majd csak akkor használhatunk, ha az előző három világból összeszedtünk három szimbólumot. De ne menjünk annyira a dolgok elébe, bőven elég feladat lesz először kinyitni a három szarvon levő ajtókat...

Kezdjük azzal, amelyik a legközelebb van a kezdőhelyszínhez, lent a parton. A szarv mellett egy lyukat látunk a talajban, a nyílásban pedig létra vezet lefelé. Továbbmenni azonban nem tudunk, mert egy hordó zárja el az utat. Ha visszamászunk, a lyukkal szemközt a talaj szélénél egy másik levezető létrára lelünk (nem könnyű észrevenni). Menjünk le, és játszogassunk az itt található két karral. Húzzuk meg a baloldalit, majd a jobboldalit, majd megint a baloldalit és megint a jobboldalit. Ténykedésünknek köszönhetően a hordó elgurul az útból, és visszamászva most már tovább tudunk menni az ajtóhoz. Nyissuk ki az ajtót – barátságtalan lyukat találunk –, majd másszuk vissza a karokhoz. Húzzuk meg őket ismét bal, bal, jobb sorrendben, mire a hordó begurul a lyukba, és eltömíti a másik lyukat. Végül ismét húzzuk meg a jobb kart, hogy a létra is visszaálljon a helyére, s most már akadálytalanul mehetünk be a szarvba.

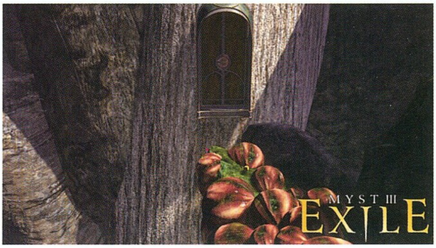
A világ távolabbi részén, a szurdok tetején levő szarv már nem fog ilyen könnyen nyílni, ezt ugyanis a szigeten levő teleszkópokkal lehet kinyitni, ehhez pedig végig kell járnunk a teljes pályát. Menjünk először a sziget végébe, ahol egy vörös korong, egy forgatható kerék és egy tengerben álló tükrös gömb található. Forgassuk a kereket, amíg a nap úgy tükröződik vissza a gömbről, hogy a fénye átvilágít a korongon. Ezután menjünk vissza a sárga teleszkóphoz. Forgassuk meg egyszer, mire befogja a korong felől érkező fényt. Innentől kezdve mindig ahhoz a teleszkóphoz kell mennünk, amelyik felé a fény eltérül – hogy ez melyik, azt mindig úgy állapíthatjuk meg, ha a fény érkezése felőli oldalon nézünk bele a legutolsó elforgatott teleszkópba. A sárga teleszkóp a kék felé mutat, így menjünk vissza a parton, majd fel a kék teleszkóphoz, és ezt is forgassuk meg egyszer – a fény a távoli zöld teleszkóp felé terül el. A zöld teleszkópot úgy érhetjük el, ha megkeressük azt a kis házikót, amelyik egy szurdok mélyén áll a vízben (egyébként ez a ház nem más, mint Saavedro tornyának az alsó szintje). Menjünk át a kis lakon (a ház ajtajait mindig egyértelműen nyithatjuk a gombokkal), majd a túloldalon másszunk fel, és már látható is a zöld teleszkóp. Egyszer forgassuk meg, majd menjünk át a vele szemközt levő piros teleszkóphoz, és azt is forgassuk meg, de kétszer. Szenvedjük át magunkat a másik sárga teleszkópig (tehát nem ahhoz, ahol kezdtük a forgatást), és fordítsuk el kétszer. A lila teleszkóp következik, ezt egyszer kell elfordítani, végül az utolsó piros teleszkóp egyszeri elforgatásával irányíthatjuk a fényt a szarvszerű épülethez.

1. kép

Menjünk oda a szarv ajtajához, és vizsgáljuk meg azt. Azt látjuk, hogy a fény színekre bomolva esik az ajtóra. Hogy bejuthassunk, meg kell nyomkodnunk az ajtón a teleszkópok forgatási sorrendjében a színekhez tartozó gombokat. Először tehát a sárga gombot kell aktiválnunk, majd a kéket, a zöldet, a pirosat, megint a sárgát, a lilát, végül ismét a pirosat. Az ajtó máris nyitva áll – ha mégsem, lehet keresgélni, hogy melyik teleszkóp nem áll jól...

A harmadik szarv bejáratát akkor láthatjuk meg, ha már a házikó túloldalán mászunk fel, ám az ajtóhoz nem vezet semmilyen út. A feladat megoldása érdekében először menjünk le a szurdokban levő házikó elé, ahol a szikláknál néhány furcsa növényt találunk. Nyomjuk meg a jobb oldalit, mire az lelapul. Ezután a bal oldali, odúszerű növényt zargassuk meg, s ténykedésünkre kijön belőle egy állatka, átszalad a túloldalra, és enni kezdi az ottani gazt. Ezt követően másszunk fel egy helyszínnyit, s olyan növényvegetációhoz jutunk, ahol egy nagyobb orchidea-szerű virágot látunk. Használjuk ezt a növényt, és irányítsuk a csápját oda, ahol az előbb az állatkát kiengedtük (ez utóbbi nem látszik, ezért csak saccra tudjuk belőni, talán az 1. kép segít valamit). Ha jól ügyködünk, az állatka hangokat ad ki, az orchidea mögötti vegetáció pedig hirtelen megnő, és így odafent a megnőtt növényzeten átjuthatunk a szarvhoz, amelynek ajtaja minden trükk nélkül nyílik.

Ha kinyitottuk mindhárom szarv ajtaját, menjünk a szurdokba a házikóhoz, és nézzük meg belülről. Rövid keresgélés után egy függőágyról felvehetjük Saavedro jegyzeteit. A továbbiakban a különböző világokban felvehetjük majd ennek a jegyzetnek a kiesett lapjait, amelyek mindig újabb információkkal szolgálnak a továbbjutáshoz (a végigjátszáshoz azonban ezeknek a birtoklása nem szükséges). Egy liftet is találunk, s a mellette lévő kart meghúzva fel is küldhetjük a felvonót. Ugorjunk be a liftaknába, és az itt található négy irányítószerkezetet állítsuk be a Saavedro jegyzetében foglaltak szerint. A súlyokat alsó–középső–középső állásba kell húzogatni, majd a fogaskerekeket kell addig tekerni, amíg a felső kerék foghíja pontosan a másik kerék egyik foga felé mutat. A háromágú kerék két ágának végén el kell forgatni a pöcköt, majd úgy kell tekerni a kereket, hogy az az ág mutasson felénk, ahol nem forgattuk el a pöcköt. A negyedik szerkezeten csak a kallantyút kell a helyére billenteni, s a mechanizmus helyreáll. Ha nem rontottunk el semmit, fel tudunk menni a lifttel, és be is juthatunk Saavedro tornyába – előbb azonban végig kell néznünk, ahogy Saavedro bezárja Narayan linking bookját,



majd a Releeshahnnal együtt eltűnik.

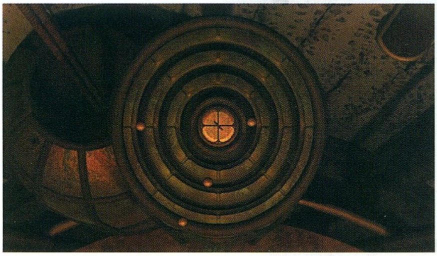
Az intermezzo után a toronyban vegyük fel Saavedro további jegyzeteit, majd nyomjuk meg a terem közepén levő gombot, mire a távcsöveket védő burok megnyílik. Mind a három távcsőn állítsuk a képet az egyes szarvtornyok oldalán levő szimbólumra úgy, hogy a szimbólum és a távcső lencséjén levő sziluett takarja egymást. A képet az egérgomb nyomva tartásával tudjuk mozgatni; közelíteni és távolítani a bal, élesíteni pedig a jobb karral lehet. Miközben ügyködünk, a kép körül levő sávon négy kis golyó forog, ezeknek az állását akkor kell feljegyezni, amikor a szimbólum már frankón, élesen a helyére került. A szarvakban egy-egy kis golyós asztal található. Ezeken az asztalokon be kell állítani a toronyhoz tartozó szimbólumok golyóállását, majd az asztal közepén levő gombot megnyomva juthatunk hozzá a szarvban őrzött linking bookhoz. Mivel már mindhárom szarv nyitva áll, és mindhárom golyóállást ismerjük, három újabb világ tárulhat fel előttünk. A hordóval megnyitott szarvnál Amateria, a növényvegetációval elért szarvban Edanna, a teleszkópokkal megnyitott szarvban pedig Voltaic világába juthatunk el. Kezdjük ez utóbbival. (Akinek esetleg még gondja van a golyóállásokkal, használja mankóként a világokhoz tartozó leírások elejére beszúrt képeket.)

VOLTAIC

Voltaic kihalt, száraz világ, ahol már a pálya elején látjuk a szimbólumot rejtő, toronyszerű épületet, ám a Mystek filozófiájának megfelelően az egész világot át kell kujtorognunk, hogy hozzáférhessünk a jelképhez. Sétáljunk a kezdőhelyszíntől a kanyonba, majd jobbra be a bányába (bent valahol találni fogunk egy újabb lapot Saavedro könyvéből). Menjünk tovább, amíg egy olyan föld alatti részhez nem érünk, ahol egy fali kijelzővel szemben létra vezet fel. Itt másszunk fel, és fent tekerjük el a kereket, hogy megnyissuk a zsilipet. Ezután menjünk le, majd tovább, amíg egy zárt ajtóhoz nem érünk. Itt is vezet létra lefelé, másszunk tehát le, és tekerjük meg a kart. Ezután menjünk fel, és vissza a föld alatti járatba. Jobb felé kis, hajóablakszerű nyílásokat látunk, az utolsóba nyúljunk be, és fordítsuk el a turbina lapátjait. Ezzel a szerkezet beindul, és így ki tudjuk nyitni azt az ajtót, amely az előbb a létra mellett még zárva volt. Menjünk is ki a járatból, és nyissuk ki.

Az ajtó mögött a henger melletti gombot megnyomva újabb Saavedro-jelenés fogad, majd a monológ után továbbmehetünk a járatban, amíg egy hatalmas hengerhez nem érünk. Itt nézzük meg a henger valamelyik oldalán levő áramkört, és a nagy gombok nyomkodásával állítsuk be úgy, hogy a vonalak találkozzanak. Ehhez a felső sort kétszer kell jobbra tolni, a középsőt egyszer jobbra, az alsót pedig ötször jobbra – ha mindezt jól elvégezzük, az áramellátás is helyreáll. Vegyük fel itt is a jegyzetet, majd irány vissza, odáig, ahol bementünk a bányajáratba. Most a másik irányba menjünk tovább egyenesen, amíg egy léghajóhoz hasonlító szerkezethez nem érünk. Itt menjünk át a terem másik oldalára, ahol a tekerhető kerekek vannak. A kerekek melletti helyszínen létra vezet felfelé, másszunk fel rajta. Vegyük fel a jegyzetet, majd irány a cső, ahol kimászhatunk a szabad ég alá. Sétáljunk át a csövön a túloldalra, majd ott másszunk be a szellőzőnyíláson egy másik csőbe. Kússzunk tovább, amíg le nem tudunk mászni a vezérlőterembe. Itt egy üvegfal mögött egy másik termet látunk, ahol láva hömpölyög. A piros kart mozdítsuk el fölfelé, és engedjük el. A láva leereszkedik, így a teremben levő létrán le tudunk mászni, és ki tudjuk nyitni az ajtaját. Menjünk be, és keressük meg az előzőhöz hasonló irányító szerkezetet. Mozgassuk el a kart le, majd balra, majd megint le. Ezzel sikeresen felmozgattuk a platformot a terem tetejéhez, és ennek végén a nyílás mögött már be tudjuk indítani a gőzgenerátort. Ha ez megvan, eresszük le a platformot a kar fel, jobbra, majd ismét fel mozgatásával. Ezután mozgassuk a kart balra, menjünk fel az üvegfalas vezérlőterembe, és az ottani kar elmozgatásával ismét árasszuk el lávával a termet – most már a gőzellátás is zavartalan lesz.

Menjünk vissza a léghajós terembe, és most nézzük meg azt a részt, ahol a tekerhető kerekeket láttuk. Itt találunk egy kis platformot, amely liftként funkcionál, és a rajta levő kar balra, ill. jobbra húzásával szabályozhatjuk, hogy felfele, vagy lefele akarunk menni.



Menjünk fel, és forgassunk el három kereket, hogy a mutató piros területre mutasson. Ezután ismét menjünk fel egy szintet, és ott is forgassunk el egy kereket. Menjünk le egy szintet, és az előbb elforgatott három kerék közül ismét forgassunk el egyet, hogy a mutató pontosan a piros vonalra álljon. Ezután menjünk le a legalsó szintre, és forgassuk el a baloldali három kereket, aminek eredményeként a mutató itt is a piros vonalhoz áll. Ezt követően a lift melletti nagy piros kereket kell megtekerni, mire a léghajó felfújódik, és elindul. Menjünk oda, ahol ezen a világon még nem voltunk: a nagy kanyon közepén levő kerek toronyhoz, amely körül körül rámpa vezet. Ennek végén a lifttel menjünk le egy emeletet, majd az itteni rámpát követve menjünk vissza ahhoz a nagy, kör alakú kapuhoz, amelyik elállja a léghajó elől az utat. Az itteni kar segítségével nyissuk ki a kaput, majd szálljunk be a léghajóba, húzzuk meg a kart, és utazzunk el a sziget túlsó végére. Ott egy újabb platformhoz érünk, amelyen újabb kart húzhatunk meg – ennek hatására a torony, ahonnan indultunk lebegni kezd. Menjünk vissza a léghajóhoz, ismét húzzuk meg a kart, majd nyissuk ki a kis kőtorony kapuját, és másszunk le. Itt egy újabb ajtó kinyitása után megkapjuk az első szimbólumot, úgyhogy itt már nincs más dolgunk, mint kinyitni a falon levő szekrénykét, az ott levő könyvvel visszamenni J'Nanin világára, ahonnan ezúttal Edanna felé fogjuk venni az irányt.

EDANNA

Edanna egyetlen hatalmas, toronyszerű természetes képződmény, amelyben igen gazdag növény- és állatvilág fogad bennünket. A flóra és a fauna segítségét pofátlanul ki is fogjuk használni a továbbjutás érdekében… Először sétáljunk, amíg egy olyan növényhez nem érünk, amelyik csigalépcsőre hasonlít, és másszunk fel rajta. Fent rövid keresgélés után találunk egy másik csigalépcsős növényt, de ez nincs kinyílva, ezért ebben a formájában nem használható. Menjünk tovább felfelé, és keressük meg azt a helyet, ahol egy virág és egy sokszárú növény található. Matassunk a sokszárú növényen, mire a szárai a nap felé fordulnak. Ezután nyissuk ki a virágot, és nézzünk bele. A virág összegyűjti a napfényt, amellyel a lépcsős növény melletti, hólyagszerű termést kell elégetnünk, s a lépcsős növény máris kinyílik, így most már tudjuk használni. Menjünk is le rajta, és tovább, amíg egy elektromos ráját nem találunk. Innen menjünk tovább, amíg ahhoz a növényhez

nem érünk, amelyik úgy néz ki, mint egy nagy, vörös hólyag, karmokkal a szélén. Izgassuk meg, mire magába szippantja a ráját – a játék nem éppen Greenpeace-konform, mert szerencsétlen állat még néhányszor keresztül fog esni ezen a procedúrán… Innen menjünk tovább lefelé (útközben gyűjtsük be az újabb jegyzeteket), majd át a hídon, addig a növényig, amelyik villanykörtére hasonlít. Húzzuk meg az alját, mire a virág „bekapcsol", és a bepöndörödött levél kiegyenesedik a fény hatására. Menjünk ki a levél szélére, és lendüljünk át a fejünk felett lógó indával jobbra, a fehér állatcsapdához. Húzzuk meg a kart, hogy a ketrec felemelkedjen, majd rázzuk meg az itt levő gyümölcsbokrot. A legurult gyümölcsöt lökjük odébb, hogy ne legyen a csapda alatt (tehát a csapdával NEM kell elejteni az állatot), majd a tekerőkar melletti csúszdán ereszkedjünk le, és menjünk vissza az előbb kiegyenesedett levélhez. Vezet ide az állatcsapdától egy kötél, ezt meghúzva aktiváljuk a csapdát, aminek következtében az állat élesen rikoltva elszalad a hídra. A hang hatására a hídon növő gombák (ismerős az előző pályáról?) nőni kezdenek, így a híd leszakad, és az indával most

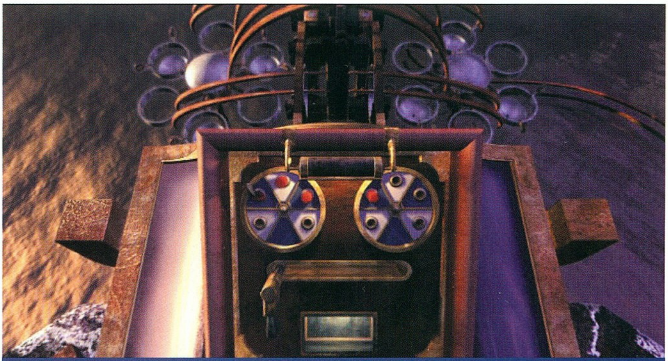
2. kép

már gond nélkül átlendülhetünk a túloldalra.

Odaát újabb „villanykörtevirággal" kiegyenesíthetünk egy másik bepöndörödött levelet is, hogy biztosítsuk a visszafelé vezető utat, de ha a ráját az előbb beszippantottuk, erre igazából már nem lesz szükség. Menjünk tovább lefelé, amíg egy festményhez nem érünk. Ez előtt ismét rájacsapda vár bennünket, aktiváljuk is, így továbbszippantjuk az előző csapdából a ráját. Ezután menjünk le a zölden fénylő részbe, ahol a Rája Metró újabb megállója található, gondoskodjunk tehát arról, hogy a rája némi növénynyomkodás útján ide kerüljön. Ezután menjünk fel, és ereszkedjünk le a másik lejáraton, ahol három liliomszerű virág található. Menjünk oda a legutolsóhoz, és irányítsuk vele a napfényt a szomszédos liliomhoz. Ezután menjünk vissza az előző liliomhoz, és küldjük tovább a fényt lefelé, az összepöndörödött levél felé. A fény hatására ez kinyújtózik, így a legutóbb aktivált rájacsapda mellett továbbmehetünk a levélen. A fatörzsön másszunk felfelé, míg egy újabb liliomhoz nem érünk. Ezt irányítsuk a furcsa, hagymaszerű növényre (lásd 2. kép), és menjünk vissza egészen az előző liliomos helyszínig. Menjünk az első liliomhoz (ahhoz, amelyik befogja a napfényt), és irányítsuk át a fényt a középső liliomról a szélsőre, mire a rájacsapda felrobban. A rája a növény alatt levő kis medencébe esik, és kiszabadulva megboszszulja kényszerű utazását: elektromosságával rázni kezdi a növényt. Ennek hatására a növény tetején levő bezárt kancsószerű termés kinyílik és kiszabadul belőle egy madár (már láthattuk idefele, ahogy ki-kinézett a kancsó nyílásán).

Ezután irányítsuk vissza a fényt a középső liliomra, hogy a levél újra kipöndörödjön, majd menjünk vissza a fatörzshöz, de most a másik irányba vezető tuskóba másszunk bele. Vegyük fel Saavedro újabb jegyzetét, majd menjük tovább, amíg egy újabb lendülős indához nem érünk. Ezúttal egy szinttel lejjebb fogunk ereszkedni. Lent keressük meg a két hatalmas, hagymaszerű növényt. Az egyik közelében bogarak döngicsélnek (egy kis hasadékban vezet ide az út, kicsit nehéz észrevenni), menjünk oda. Haladjunk tovább, amíg olyan sokszárú növényt nem látunk, mint amilyen a pálya elején fogta el a napfényt. Ezt is aktiváljuk, hogy eltakarja a napot, majd menjünk vissza a bogaras hagymához, és menjünk a növény mellett

tenyésző kisebb, lepényalakú gombatelepekhez. Nyomjuk meg az egyiket, aminek következtében spórafelhő szakad ki a gombából, és elkergeti a rovarokat. Jegyezzük meg, hogy található itt egy kékes színű fatörzs is, de még ne próbálkozzunk vele. Inkább sétáljunk vissza a másik hagymához (most a bogarak e körül döngicsélnek), majd tovább fel, amíg egy újabb liliomhoz nem érünk. Irányítsuk vele a fényt a hagymára, mire az kinyílik. Most keveredjünk vissza a kékes fatörzshöz, és másszunk bele. Vegyük fel az újabb jegyzeteket, majd menjünk tovább addig, amíg egy növény belsejébe nem érünk. Itt közelítsünk belül az ágakra és indákra addig, amíg már eléggé közelről nem látjuk a felső nyúlványt ahhoz, hogy megpiszkáljuk. Ügyködésünk hatására a növény spórát lövell; ezt a madár felkapja, és elviszi a fészkéhez – velünk együtt. A fészeknél csak egy irányba mehetünk ki a növényből, és arra éppen egy csúszda található, amely – hogy, hogy nem – a világ szimbólumához vezet. Ezt véssük fel, majd menjünk tovább az itt levő könyvhöz, amellyel visszajuthatunk J'Naninba. Már csak egy szimbólumot kell összegyűjtenünk, amely Amateria világában található.

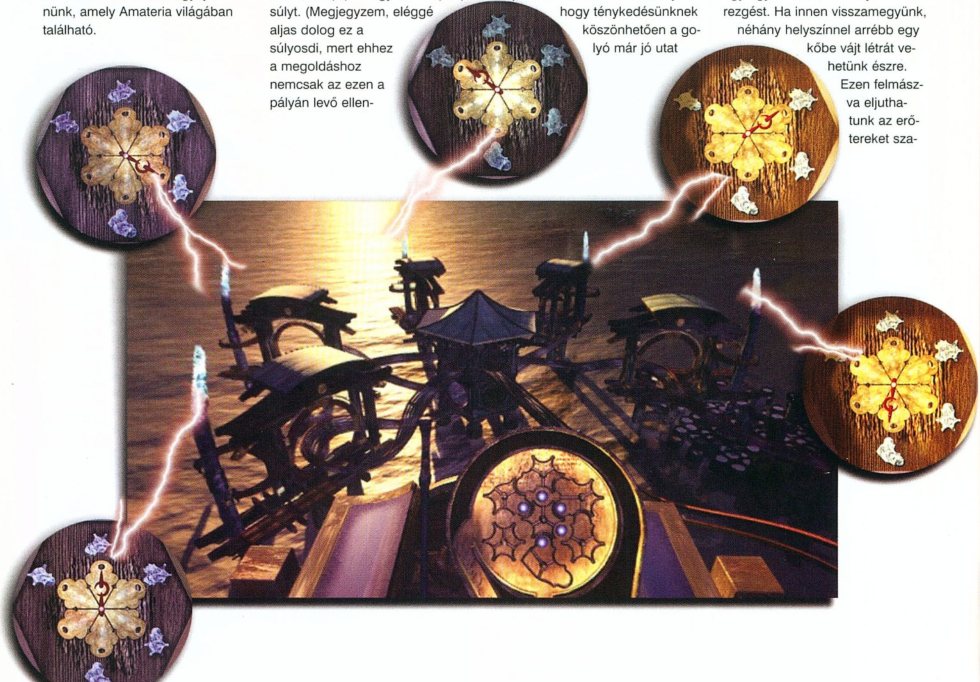


3. kép

AMATERIA

Amateria mechanikus világ, egyetlen hatalmas golyós szerkezet az egész, amely három helyen is elromlott. Először ezeket kell megjavítanunk, majd aktiválnunk a szerkezetet. Kezdjük a starthelytől balra indulva, és menjünk tovább a sziget szélén (az elágazásnál is balra), amíg zöld kis tavakhoz nem érünk. Itt menjünk be a kunyhóba, és helyezzünk a mérlegre két barna (fa) és egy fekete (vas) súlyt. (Megjegyzem, eléggé aljas dolog ez a súlyosdi, mert ehhez a megoldáshoz nemcsak az ezen a pályán levő ellensúlyt kell ismerni, hanem a J'Naninban található házikóban levő súlymértékeket is fel kellett jegyezni. Aki ezt nem teszi meg, és gaming guide nélkül játszik, az ezen a ponton nem tud továbbjutni, és mehet vissza J'Naninba az információért...) Ezután menjünk ki a tavakhoz, ahol a kar meghúzásával liftezzünk fel az irányítópanellal együtt. Fent húzzuk el a legfelső pöcköt, majd rántsuk meg a pöckök melletti kart. Láthatjuk, hogy ténykedésünknek köszönhetően a golyó már jó utat jár be (értsd: eljut a világot behálózó sínpálya végére), és a panel is bezárul felfedve egy sok kicsi, hatszögből álló mintát.

A következő feladvány megközelítéséhez menjünk vissza, majd az elágazásnál ezúttal jobbra forduljunk. Ha egyenesen továbbmegyünk, olyan helyszínre érünk, ahol öt különböző erőtér vibrál, ezek mellett pedig kis, hatszögletű táblákon lehet tekerni egy-egy mutatót, szabályozva a rezgést. Ha innen visszamegyünk, néhány helyszínnel arrébb egy kőbe vájt létrát vehetünk észre. Ezen felmászva eljuthatunk az erőtereket sza-



bályozó panelhoz, ahol megtekinthetjük, hogy az egyes erőterekhez milyen alakú forgattyúk tartoznak. Ezek alapján hosszas próbálgatással kisilabizálható, hogyan kell beállítani az erőterek melletti öt darab hexagonális táblán levő mutatót. A legelsőt az óramutató járása szerinti legelső hatodba, a másodikat a harmadik hatodba, a harmadikat a hatodik hatodba, a negyediket a második hatodba, az ötödiket pedig a negyedik hatodba kell forgatni – természetesen ezt a megoldást is láthatjátok a képen. Ezután menjünk vissza a panelhez, húzzuk meg a kart, hogy a panel felemelkedjen, majd a panelen levő kart is rántsuk meg. Ha mindent jól beállítottunk, a golyó ismét eljut a pálya végére, és újabb hatszögmintát kapunk.

Az erőterektől menjünk tovább a kőoszlopok felé, és keressük meg azt a kettőt, amelyek között nehezen észrevehető ajtó vezet tovább – itt fogjuk kijavítani a harmadik hibát. Menjünk be, és keressük meg az itteni szerkezethez tartozó panelt is, majd a kart megrántva emelkedjünk fel vele. A szerkentyű két golyótovábbító tárcsából és egy szövevényes sínhálózatból áll, ezeket megvizsgálva lehet megállapítani (ha másként nem megy, sok-sok próbálgatással), hogy a panel tárcsáin hova kell dugni a kis piros pöcköket, vagyis azt, hogy a tárcsáknak hol kell megakadniuk. Dugjunk be két pöcköt a baloldali tárcsa első és második hatodába, a harmadik pöcköt pedig a jobboldali tárcsa hatodik hatodába (lásd 3. kép), majd rántsuk meg a kart. A golyó itt is helyére kerül, és újabb hatszögábrát jegyezhetünk fel.

Menjünk vissza a starthelyre, és a központi építmény tetejéhez vezető úton állítsuk vissza a hiányzó útdarabokat. Ehhez az út mellett levő három darab hexagonális táblán kell beállítanunk a három golyós helyszínnel kapott ábrákat. Ha a hatszögeket elhelyezkedésük szerint a következő betűkkel jelöljük,

A
B C D E
F G H
I J K L
M

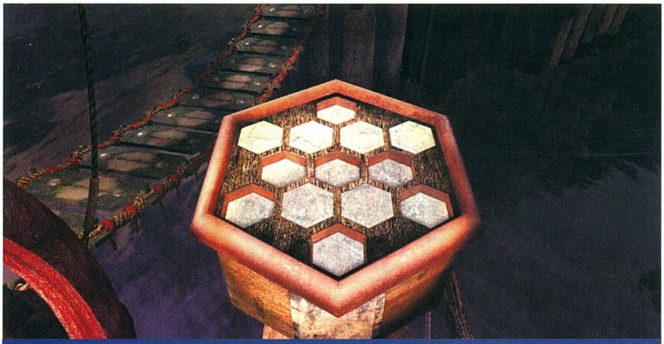
akkor a következő kombinációkat kell beállítani a táblákon (lásd képek):

1. tábla: A, F, G, H, I, L, M (4.kép)
2. tábla: A, C, D, G, I, L, M (5.kép)
3. tábla: C, D, F, I, K, L, M (6.kép)

Ha az út szabad, menjünk be az épületbe, majd ott üljünk be a székbe, és nézzük meg az újabb Saavedro-monológot. Ezután húzzuk meg a fejünk fölött levő kart, hogy felemelkedünk a világ tetejére, ahol újabb feladat vár ránk: egy 3x3-as táblán kell helyreállítanunk a sínpálya útjait. Ha a tábla mezőit így jelöljük:

A B C
D E F
G H I

akkor a B, C, E, E, G, H és I mezőket kell sorrendben átállítani. Ha ez megtörtént, nyomjuk meg a fejünk felett levő kék gombot (hogy miért pont ezt, azt őszintén szólva nem tudom – ez volt az egyik pont, ahol elakadtam a játékban), és nézzük végig a lélegzetelállító animációt, amelynek során egy golyóba zárva végiggurulunk a teljes sínpályán. Az utazás végén megkapjuk az utolsó szimbólumot, és már vissza is mehetünk J'Naninba. Ott a toronyban helyezzük a három szimbólumot a terem közepén található tálba, aminek hatására kapunk egy csomó újabb monológot, valamint Narayan könyve elérhetővé válik, így átléphetünk az utolsó világba.

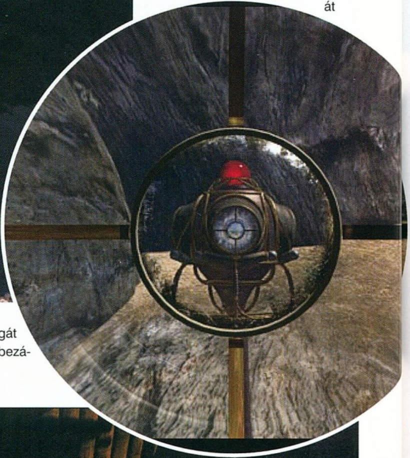


4. kép

NARAYAN

Másszunk fel a lépcsőn, majd Saavedro monológja után a kar elforgatásával kapcsoljuk be az áramot. Ezután menjünk le, és vizsgáljuk meg az ottani szerkezetet. Két kis oszlopon két félgömbszerű kijelzőt látunk, a kettő között pedig egy kart. Amerre ez utóbbi mutat, azt a kijelzőt tudjuk hasz-

5. kép



nálni éppen. A lépcsőhöz közelebb levő kijelzőn háromszor négy szimbólumot kell beállítanunk, a másikon pedig csak négy szimbólumot. A beállítás mikéntjére a környező falikárpitokon, illetve Atrus naplójában találjuk a választ. A kijelzőn azokhoz a szavakhoz tartozó szimbólumokat kell bejelölni, amelyek Atrus naplójában félkövérrel szerepelnek – a szó-szimbólum párokat pedig a faliszőnyegekről lehet leolvasni. Kezdjük azzal a kijelzővel, ahol tizenkét szimbólum számára van hely. A felső négyesnél az „Energy Powers Future Motion" szimbólumokat kell bekattintgatni, a bal alsón a „Nature Encourages Mutual Dependance", a jobb alsón pedig a „Dynamic Forces Spur Change" szavakhoz tartozó jelképeket. A mellékelt képen mindez jól látható. Ha mindent megfelelően elvégeztünk, az alsó lépcsőt elzáró pajzs megszűnik, és lemehetünk az alsó terembe, ahol újabb falkárpitok fogadnak bennünket, valamint a Tomahnába visszavezető könyvet is megtaláljuk itt. Ezt követően oldjuk meg a másik kijelző rejtélyét (ehhez előbb megint el kell fordítani a kart), ahol a „Balanced Systems

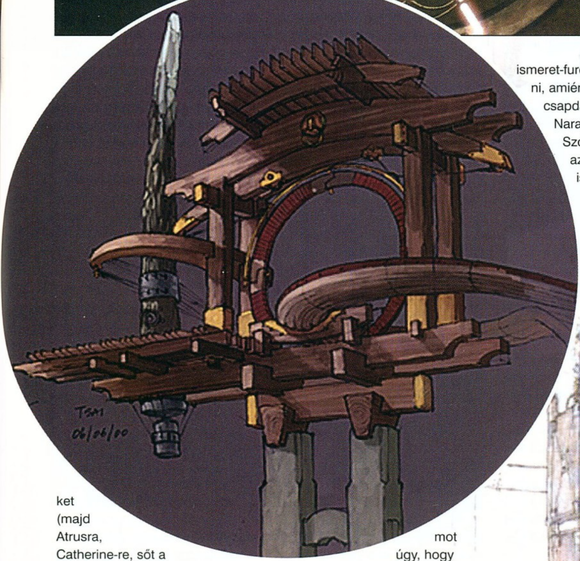
6. kép

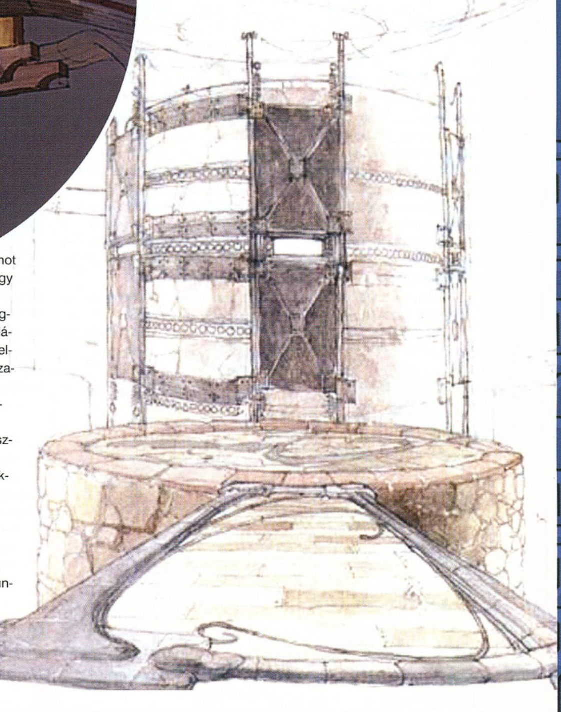
Stimulate Civilizations" szimbólumokat kell beállítani (lásd 7. kép). A helyes kód megszünteti a Narayan világát évek óta körbezáró pajzsot.

Saavedro rögtön megcsodálja ténykedésünk eredményét, majd keservesen állapítja meg, hogy a kart forgatva mindig csak az egyik pajzsot lehet kikapcsolni, így egyedül nem tud elutazni a kinti léghajóval, mert ha kimegy a léghajóhoz, valakinek át kellene fordítania a kart. Ez a valaki mi leszünk, legalábbis Saavedro szerint, aki alkut kínál, hogy az elrabolt könyvért cserébe tegyük meg neki ezt a kis szívességet. Ekkor azonban ne tegyünk semmit, hanem menjünk egyenesen fel, és kapcsoljuk ki az áramot, ezáltal csapdába ejtjük Saavedrót. Ha ezután lemegyünk, rögtön odaadja a könyvet, és már jóval szebben kér meg arra, hogy szüntessük meg a világot körülvevő pajzsot. Mivel a pályán végzett ténykedésünktől függően többféle befejezés van, nem akarok itt már lépésről-lépésre receptet adni, inkább leírom mind a 6 befejezést (ezekből négy kudarc és kettő siker):

1. Ha csak a lépcső pajzsát iktatjuk ki, és a lenti könyv megszerzése után rögtön visszamegyünk Tomahnába, Saavedro utánunk jön, és fejbe kólint bennün-

7. kép





ket (majd Atrusra, Catherine-re, sőt a kisbabájukra is valószínűleg ugyanez a sors vár). Fúj-fúj, csúnya befejezés.

2. Ha már mindkét pajzs kulcsát megoldottuk, és ezután megyünk ki Saavedro után a léghajóhoz, rövid tétlenségünk után Saavedro berág, ledobja a Releeshahnt a mélybe, majd a kalapáccsal ad egy sallert. Ez sem az a kimondott happy end...

3. Ha nem kapcsoljuk ki az áramot, hanem rögtön teljesítjük Saavedro kérését, és megszüntetjük a kinti pajzsot, ő vígan elhajózik, de előbb ledobja a könyvet a mélybe, így mi kénytelenek leszünk üres kézzel visszatérni Tomahnába. De legalább a főgonosz jól jár...

4. Ha kikapcsoljuk az áramot, és elvesszük Saavedrótól a könyvet, majd visszakapcsoljuk az áramot úgy, hogy a lenti kar a belső pajzs kijelzője felé néz, megszüntetjük Saavedro csapdáját, aki ki is használja ezt: felrohan a lépcsőn és a változatosság kedvéért ad egy tockost a kalapácsával. Ennek hatására ugyan rövid úton elhalálozunk, de vigasztalhat az a tudat, hogy Saavedro így már örök időkre ennek a barátságtalan helynek a foglya marad.

5. Ha elvesszük Saavedrótól a könyvet, és úgy megyünk vissza Tomahnába, hogy nem szüntetjük meg a pajzsot, teljesen korrekt befejezésnek számít, de a legutolsó animációban Atrus komoly lelkiismeret-furdalással fog küszködni, amiért szegény Saavedrót csapdába zárva otthagytuk Narayan szörnyű világán. Szóval, a játék készítői azért sugallják, hogy ez is csak félmegoldás.

6. A „mindenki happy"-befejezés. Ehhez vegyük el Saavedrótól a könyvet, a lenti kart fordítsuk a külső pajzs kijelzőjének irányába (a négyszimbólumos feladvány), és csak ezt követően kapcsoljuk vissza a delejt. Ekkor Saavedro elhajózik haza (csak azért ajánlom ezt a befejezést, mert ennél a résznél a zene nagyon állat), és ha visszamegyünk Tomahnába, Atrus is sokkal optimistábban fogja írni a naplóját az utolsó filmkockákon, mint az előző befejezés esetében.

Hogy ne legyen ilyen szirupos vége a cikknek, hadd fejezzem be egy szomorú ténnyel az írást. Egyvalami ugyanis mindkét sikeres (tehát az 5. és a 6.) befejezés esetében megegyezik: A szóköz megnyomására Windows 98 alatt olyan gyönyörűen száll el a program, mint az utolsó képkockákon Saavedro Narayan felé...

(Még egy utolsó megjegyzés: ha esetleg nem találjátok a cikk mellett azokat a képeket, amelyekre hivatkozok, a levélbombákat és a sörnek álcázott brómostea-palackokat a laza@vogel.hu címre postázzátok...)

Stöki
stoki@vogel.hu

MENTŐÖV

Ti kérdeztek, a GURU válaszol!

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Kedves PC Guru!

Kedves Végigjátszó!

Az újság áprilisi számában (a CD-n) olvastam a Monkey Island 4 című játék végigjátszását. Ez segít nekem a játékban, mert angolul még nem nagyon tudok (5.-es vagyok).

Nagyon tetszik a játék, de van, amit nem bírok megoldani, szeretnék feltenni pár kérdést.

Elakadtam annál a résznél, amikor a protézisbolt vezetője, Dave kéri a zsebkendő eredeti illatát. Nem tudom, hogy kell az üvegbe beletenni a faforgácsot, a halcsalit és a virágot.

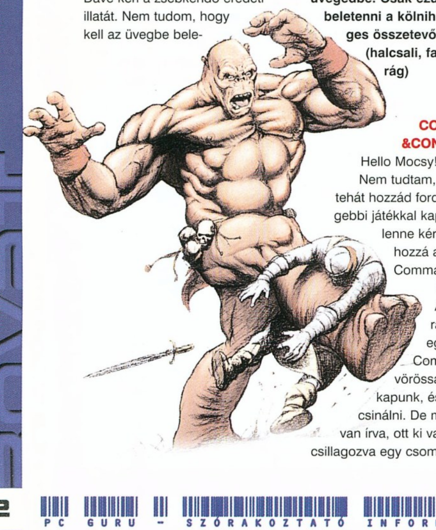
Ugyanis ha előveszem a halcsalit, akkor elrakom az üveget, és viszont. Tehát nem tudom beletenni. Mit tegyek? Meg tudnátok-e adni annak a valakinek az e-mail címét, aki ezt a végigjátszást írta, hogy segítséget kérjek tőle? A segítségeteket előre is köszönöm szépen.

Sárossy Flóra 5/b
Budapest

Szia Flóra,

Szerintem az a baj, hogy a mocsárból nem raktál vizet az üvegedbe. Csak ezután tudod beletenni a kölnihez szükséges összetevőket (halcsali, faforgács, virág)

Mocsy



COMMAND &CONQUER

Hello Mocsy!

Nem tudtam, kinek írjak, tehát hozzád fordulok. Egy régebbi játékkal kapcsolatban lenne kérdésem. Méghozzá a jó öreg Command & Conquerhez. A GDI hadjárat 6. pályáján egy GDI Commandót (a vörössapis csávó) kapunk, és valamit kell csinálni. De mit? Ahol le van írva, ott ki van belőle csillagozva egy csomó rész. Mit tegyek? Egyáltalán hogyan? Ha te nem, és valaki más tud segíteni, kérlek, add át neki kérdéseimet!

Köszike.

csá, jó munkát.

Atesy

A C&C hatodik küldetésében a kommandósodat kell bejuttatnod az észak-keleten lévő NOD bázisba, s ott fel kell robbantanod a radarállomást vagy a leszállópályát (ettől függ, hogy milyen küldetést kapsz ezután). Az odáig vezető út azonban nagyon nehéz, hiszen minden fa mögött ellenség rejtőzik, s még a légierőt sem hívhatod segítségül, hiszen SAM ütegek biztosítják a légteret. Első nekifutásra ezeket kell semlegesítened, majd a lehető leggyorsabban eljutnod a bázisra. Lehetőleg ne ölj meg minden ellenséges katonát, mert különben hamar riadót fújnak, s akkor aztán tényleg bajban leszel.

Mocsy

DIABLO 2

Helló Mocsy!

Volna egy nagy problémám a Diablo2-vel. {...}Hazamegyek, felrakom, elkezdek játszani, és akkor jönnek a meglepetés hegyek:

- rejtélyes módon néha a térkép eltűnik, és csak valami nagy feketeség van helyette

- van, hogy besétálok a lények közé, és azok csak állnak egyhelyben, majd kb. 10 mp. múlva elkezdenek felém jönni. Én elkezdem lőni őket a nyilammal, de azokon semmi sebződés nem látszik.

- van, hogy a lény a képernyő szélén áll, és onnét sebez meg.

- a teleportkapuk megnyitási ideje kb. 10 mp.

- ha venni akarok valamit, az is legalább ugyanennyi ideig tart, míg megnyitja az árus „inventoryját".

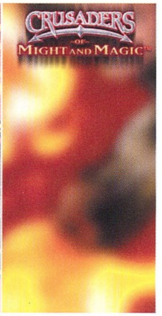
- a lények össze-vissza ugrálnak, mintha a progi akadozna, de közben a karakterem vígan futkorászik.

Lényegében ezek, amik nem nagy dolgok, hisz single playerben ugyanolyan jól működik, mint idáig. Légy szíves, írd meg nekem, hogy mit lehet csinálni, hogy a progi rendesen, gördülékenyen fusson, hisz azért vettem meg, mert szerettem volna nyugodtan, a világ görcsös rohanásából egy kicsit kilépve átadni magam a nyugodt „gyakás" örömének. Ám ez a fenti hibákkal sajnos elképzelhetetlen. Kábeles internet elérésem van.

Kissp

Hi'

Sajnos összetalálkoztál a netes játékosok legnagyobb ellenségével, a laggal. Online játékban az adatok nagy része nem a te gépeden, hanem a szerveren van tárolva, és ha ezek megküldése a te számítógépednek késik, akadozik, azt az általad leírt jelenségekkel tapasztalod. A teleportnyitás azonnal végre lesz hajtva, amint kattintasz, csak te nem látod meg, csak később, mert az adat-



forgalom valamilyen okból akadozik. Ugyanígy előfordulhat, hogy azt látod, hogy a szörny a szoba másik végében van, mégis sebez - ez is azért van, mert a szörny helyzete már megváltozott. Az általad leírt fekete fal az óriás, sok másodperces lagok esetében fordul elő. Az elérésednek elvileg elég gyorsnak kellene lennie a zökkenőmentes játékhoz, így azt ajánlom, próbálj ki egy másik internetes programot is, és ha azzal is gondod akad, akkor a szolgáltatóddal lehet a baj, vagy legalábbis a te oldaladon van a hiba, nem a szerverben. De az is előfordulhat, hogy csak egyszerűen rossz napot fogtál ki, sajnos a battle.net a megjelenés után közel egy évvel sem tökéletes, vannak napok, mikor a Diablo játszhatatlan.

Remélem, tudtam segíteni.

greg5

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

Kedves Mocsy!

A múltkori játékban, a Crusaders of Might & Magicben akadtam el. Ott vagyok, hogy elindultam azért a kürtért, vagy miért, de nem tudom, hogy hogyan kell a Choranthába menni. Bementem a katakombákba, meg is találtam a „Duskwood" feliratot, de nem nyílik az ajtó. A kérdés:

Hogy kell kinyitni?

U. i.: A másik ajtó sem nyílik!

mm2 azaz Deák Márton

A börtönben van az ajtót nyitó kulcs elrejtve, utána már bejuthatsz. A mostani cd mellékleten egyébként olvashatsz teljes végigjátszást a játékról.

greg5

BALDUR'S GATE 2

Szia!

Lenne két egyszerű kérdésem: 1. Arra hogy lehet rájönni, hogy milyen spell ellen akkor épp milyen protectiont kell alkalmazni??? 2. A sewersben hol található az a beszélő kard???

Előre is koszi, ha segítesz!

Üdv: Berko Balázs

A varázslatok típusából ki lehet következtetni a protectiont. Tegyük fel, hogy villámmal támadnak meg, ilyenkor célszerű az elektromosság elleni védelmet magadra ölteni. Erre nincs szabály, magadnak kell rájönnöd. Nálam a megelőző csapás vált be igazán, csak a halott ellenséges varázsló a jó varázsló.

A beszélő kardot a csatornában találod meg, abban a szobában, melyben négy nagy cső van. A rejtvény megoldását megtalálod a 2001/02-es Mentőövben.

Mocsy

Helló Mocsy!

Bocsi a zargatásért! Két problémám van a Baldur's 2 gamemel:

1.) Kangaxx apó végtagjaiért hogyan lehet bejutni az Old Tunnelsbe?

Először el kell fogadnod Helm templomában a Cult of the Eyeless küldetést, csak ezután juthatsz be a régi csatornákba.

A templom alatti csatorna sarkában lévő mágust (akinek a tükröt kellett visszahozni) már levertem, szereztem tőle egy teleport követ, de nem tudom használni.

A teleport követ a mágus fogságában sínylődő szerzet, Haer'Dalis tudja használni. Vedd be a csapatodba, majd térj vele vissza a Five Flagons Playhouse-ba (Bridge Disctrict), ahol elteleportálnak a Planar Prisonbe (viszonylag jó mellékküldetés).

2.) Szintén a csatornákban megvan a négy cső, megvan a négy tárgy, de hogyan kell használni? Hiába állok a csövek elé a karakteremmel, akinél a tárgyak vannak, a manipulációs ikonra csak versikét mondanak, esetleg villámot nyomatnak a pofámba.

A megoldást megtalálod a 2001/02-es PC Guru Mentőövében.

Előre is köszönöm:

Beorn

MYTH: THE FALLEN LORDS

Szia Mocsy!

Megint egy kérdéssel fordulok hozzád megköszönve az előző, nagyon hasznos segítségedet. Ahogy látod a témában, ismét egy Myth: The Fallen Lordsos kérdésem lenne. (Remélem, nem gond, hogy ennyire igénybe veszem a mentőövet, hiszen ezért találtátok ki).

A kérdésem a következő: a 6. pályán járok, amikor már vannak Berserks harcosaim. A pálya neve: Force Ten From Stoneheim. Megöltem már mindenkit a pályán, de nem tudom, hogy merre kell továbbmenni. A vízeséstől elkezdve az egész jégmezőt átjártam, de úgy látszik, feleslegesen. Akárcsak az előző pályán, megint nem találtam meg a következő pályához vezető utat. Most mit csináljak?

Várom segítséged!

Üdv.: Debci

Ebben a küldetésben meg kell semmisítened a teleportkaput. Egyszerűen aknázd alá a törp robbantási szakértővel a kapu egyik tartóoszlopát, majd robbantsd fel egy jól irányzott molotov koktéllal.

Mocsy

BLACK & WHITE FAQ

A B&W játékkal kapcsolatban annyi kérdést kaptunk, hogy a CD-n külön rovatot indítottunk, mely segítséget nyújt az elakadt játékosoknak. Ott megtaláljátok a leggyakrabban feltett kérdéseket, s az arra adott válaszokat.

FALLOUT 2

Hol lehet benzint szerezni San Franciscón kívül? Most Nex Renóban vagyok, és kb. negyedig van a tankom.

Help!

Bárhol fel lehet tölteni a tankot, csak használnod kell a kocsin pártárnyi micro fusion cellt. (Az energiafegyverek lőszere.)

Bird

Hello! Csak azt szeretném megkérdezni, hogy a Fallout 2-ben hogy kell Reddingnél megszerezni a kulcsokat Vault Cityhez. És a Raidereket hogy lehet megtalálni.

Szia :)

Reddingben nem fogsz szerelőcuccokat találni. Pontosan már nem emlékszem, merrefelé voltak szétszórva, de New San Franciscóban meg lehet találni mindenféle hasznos holmit, többek közt ezeket is. Csak hát oda nem egyszerű eljutni. A Raiderek valahol a keleti részen vannak, azt hiszem, pont két várost összekötő útvonalon. Így is, de valamelyik küldetés során is meg lehet találni a koordinátákat, úgy emlékszem, New Renóban kell titkos papírokat lopkodnod.

Bird

CHEAT

Nagyon nehéz a játék? Sok az ellenfél? Semmi gond, itt a segítség!

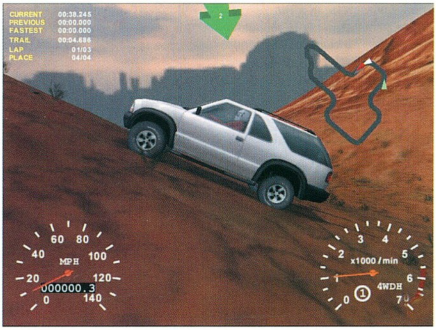
MOB RULE

A „team color selection" képernyőn írd be valamelyik kódot, majd nyomj Entert. Ha a kód korrekt, akkor hangot hallhatsz. Több kódot is használhatsz, de mindegyik után nyomnod kell az Entert. Indítsd el a játékot, azután nyomd le a C billentyűt a kódok aktiválásához:

weapons563 bármely gengszterfegyver megvehető
worker928 bármikor vásárolható munkás
estates216 korlátlanul vásárolható bármi
loans458 bármekkora kölcsön felvehető
tenants872 bármikor és bármennyi bérlő kijelölhető
pickup036 idegen jelzés felvétele
speed364 gyorsabb hálózati játék

X-GUARD

Szintkódók:
02 – TIMEWARP, **03** – VOYAGE, **04** – STARFIELD, **05** – PRISON, **06** – FORTRESS, **07** – NEUTRAL, **08** – MORTALITY, **09** – OPERATION, **10** – TRANSPORT, **11** – FLOODGATE, **12** – NEXUS, **13** – TITAN, **14** – WRATH, **15** – REVENGE.



BIG GAME HUNTER 2

Az alábbi billentyűzetkombinációkat játék közben kell lenyomnod a kívánt csalás elérése érdekében:

Ctrl + Alt + C automatikus kamera
Ctrl + Alt + H gyógyulás
Ctrl + Alt + B segítség a célzásban
Ctrl + Alt + W szél
Ctrl + Alt + S hó
Ctrl + Alt + R eső
Ctrl + Alt + M több pénz
Ctrl + Alt + V a nagyító ki/bekapcsolása
Ctrl + Alt + F fps-számláló
Ctrl + Alt + L villám

HALF LIFE: BLUE SHIFT

A konzol használatához indítsd a játékot a „-console" paraméterrel. Ezután játék közben a ~ gombbal hívd le, s először mindig az „sv_cheats 1" paranccsal kapcsold be a cheat módot, s már jöhetnek is a kódok:

god isten mód
noclip átjárható falak
impulse 101 minden fegyver választható
sv_gravity x a gravitáció beállítása (default x= 800)
sv_accelerate x nagyobb ugrás (default x= 10)
skill x a nehézségi szint beállítása (1 = Easy, 3 = Hard)
map x az x nevű pálya betöltése

A pályák nevei:
ba_canal1, ba_canal1b, ba_canal2, ba_canal3, ba_elevator, ba_hazard1, ba_hazard2, ba_hazard3, ba_hazard4, ba_hazard5, ba_hazard6, ba_maint, ba_outro, ba_power1, ba_power2, ba_security1, ba_security2, ba_teleport1, ba_teleport2, ba_tram1, ba_tram2, ba_tram3, ba_xen1, ba_xen2, ba_xen3, ba_xen4, ba_xen5, ba_xen6, ba_yard1, ba_yard2, ba_yard3, ba_yard3a, ba_yard3b, ba_yard4, ba_yard4a, ba_yard5, ba_yard5a

ECONOMIC WAR

A kódokat játék közben, az Enter lenyomása után előbukkanó chatablakba írd be:

redemption az országod erősebbé válik
beauty minden ország barát lesz

INSANE

Íme a kibővített lista a főmenüben beírható kódokról:

GOKARTZ kicsi kerekek
BIGFOOTZ nagy kerekek
BIGHEADZ nagyfejű sofőrök
BOXERZ nagy kezű és lábú vezetők
INEEDMORECARS minden autó választható
FONEKART titkos pálya
SPEEDRACER gyors verseny
TERRAFORMERS „Track Generator"
INEEDMOREMAPS minden pálya választható
GREASY csúszós pálya
GLUED nagy gravitáció
MANONTHEMOON alacsony gravitáció

Játék közben használhatod az alábbi billentyűzetkombinációkat a szükséges beállításokhoz:

Ctrl + H felhők
Ctrl + F köd
Ctrl + N külső tükrök
Ctrl + M belső tükör
Ctrl + I műszerfal
Ctrl + J a látóhatár növelése
Ctrl + K a látóhatár csökkentése
Ctrl + Z fps kijelzése
Ctrl + C a koordináták kijelzése
Ctrl + T alternatív nézet

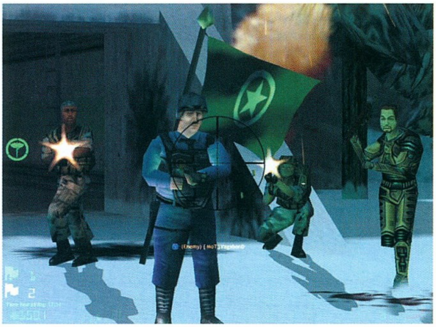
COSSACKS: EUROPEAN WARS

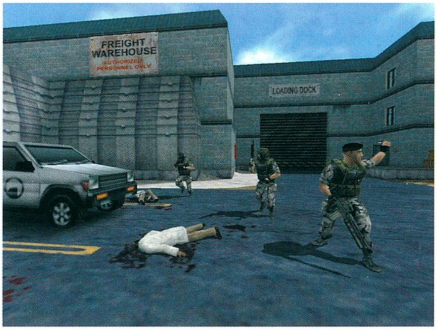
Négy újabb kód, amelyeket ugyanúgy, az Enter lenyomása után írj be:

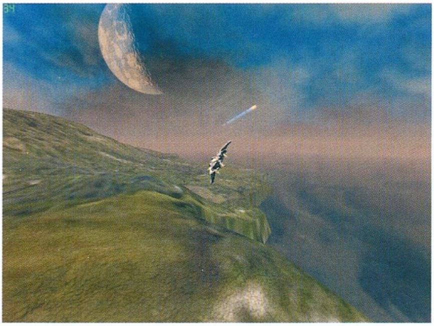
Gods segítség az istenektől
AI az ellenfél irányítása
resources több nyersanyag
shield végtelen ágyú

DESPERADOS

Játék közben nyomd le a bal Shift







+ F11 gombokat, majd írd be a kívánt kódot:

timeless az idő megállítása
fidel castro a párbeszédek megjelenítése
medic tippek
powerman új fegyver
schneider a szint befejezése
clint a szint teljesítése
jackal lőszer
hollow man láthatatlanság
show me all minden objektum látható
zeus isteni segítség

DIRT TRACK RACING

A karrier módban játékosnévként ezt írd be: „MEGASAXON". A jutalom 1000000 $.

FALCON 4.0

A lőszer újratöltéséhez írd be: „REVENGE".

4X4 EVOLUTION!

Játék közben nyomd le a Return + Shift + Alt + E gombokat, majd pötyögd be:

4*4 nagy kerekek
5*5 nagyobb gépek
99*99 végtelen játék

AIRFIX DOGFIGHTER

Minden küldetés választható, ha a „mission selection" képernyőn beírod: „prometheus".

A kódokat játék közben írhatod be:

hybris isten mód
hefaistos minden fegyver elérhető
athena max. technikai szint
admiral kitüntetések
autopilot robotpilóta
racerwagen autóval játszhatsz
slomo lassabb játék
birgeroco gyorsabb játék
hades az adott pálya elvesztése

STAR TREK: VOYAGER – ELITE FORCE EXPANSION PACK

Játék közben hívd le a konzolt, írd be: „sp_cheats 1", majd ismét a konzolba írhatod a kódokat:

god isten mód
give weapons minden fegyver választható
undying 999 egészségpont és páncél
noclip a clipping kikapcsolása
notarget láthatatlanság
cg_thirdperson 1 „Third Person" nézet bekapcsolása
cg_thirdperson 0 „Third Person" nézet kikapcsolása
cg_thirdpersonrange [1-100] a „Third Person" nézet mérete
give [x] x tárgy megszerzése
map [x] x szint betöltése

ECHELON

Hívd le a konzolt, írd be: „srv_success 1", ezután az Esc lenyomása az adott szint megnyerését eredményezi.

ROBOT ARENA

50000 dollárhoz juthatsz, ha a laboratóriumban lenyomod a $ billentyűt.

HEIST

A csapat meggyógyul, ha játék közben lenyomod a jobb Ctrl + Shift + H gombokat.

SHEEP

Apró birkákat kapsz, ha játék közben lenyomod az S billentyűt, s beírod: „fatsheep".

CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01

100000000 pénzhez juthatsz, ha ezt a nevet választod: „fishbate"

CIA OPERATIVE: SOLO MISSIONS

Indítsd a játékot a „-console" paraméterrel (solomisons.exe –console). Játék közben hívd le a ~ gombbal a konzolt, amelybe írd be a kívánt kódot, végül a ~, vagy az Esc billentyűk valamelyikével visszatérhetsz a játékba. A kódok:

god isten mód
fly repülő mód
notarget az ellenséges AI kikapcsolása
noclip a clipping kikapcsolása
map x[1-6] szintválasztás
timescale [x] a játék sebességének beállítása (alap=1)
endgame creditlista

TRIBES 2

A debug menüt elővarázsolhatod, ha játék közben lenyomod a ~ billentyűt. Pötyögd be: „$testcheats". Ezután újra nyisd meg a debug menüt, s most következzék a „giveall();" kód, miután minden fegyver elérhető, természetesen 999 lőszerrel.

GLOBAL DOMINATION

A szokott módon, játék közben használd a kódokat:
(A csillagok helyén a Shiftet nyomd!!!)

aaawwww a rakétasilók feltöltése
dad** ** minden rakéta kilövése
dddww** megosztott repülés
dawwa** minden nyersanyag elérhető
***wwaaadada** erősebb bomba
w*aad szuper vadászgépek
ddwwwwaad az ellenség nyersanyagkészlete látható
*****waaaa** „Lens Flare" effekt

AGATHA: THE HOLLOW EARTH

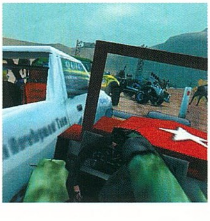
Játék közben írhatod be a kódokat:

TISTAAFL minden árucikk elérhető
DEBUGON a debug mód bekapcsolása
DEBUGOFF a debug mód kikapcsolása

MDK

Játék közben nyomd le az F1-et, írd be a kódot, majd az Esc, vagy Enter gombokkal visszatérhetsz a játékhoz.

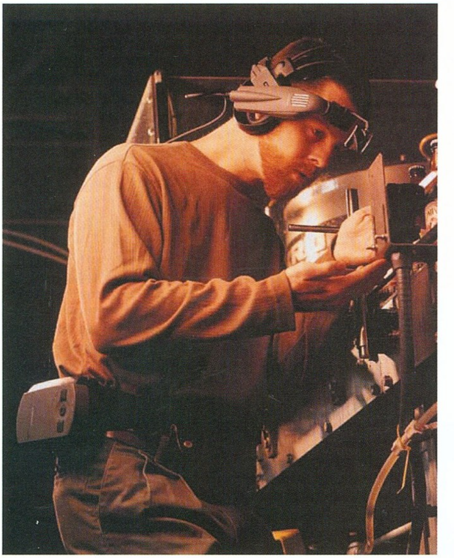
healme teljes gyógyulás
ineedabiggun „Gatt Power-Up"
tornadoaway „Twister Power-Up"
holokurisfun „Decoy Power-Up"
iliketolob „Mortar Power-Up"
nastyshotthanks „Homing Sniper Grenade Power-Up"
kill öngyilkosság



HARDVER HÍREK

XYBERNAUT: MOBILE ASSISTANT V

A hordozható számítógépek gyártásában jelenleg vezető pozíciót elfoglaló Xybernaut pár napja jelentette be legújabb, Mobile Assistant V névre hallgató egységét, mely méreteit és súlyát tekintve alig nagyobb - illetve nehezebb - egy keményfedeles könyvnél, s így könnyen hordható akár az ember derekára erősítve, vagy magába, a ruhába varrva. Az egység jelenleg egy „normális" számítógépnek minden elemét tartalmazza, így megtalálható benne egy 500 MHz-es Celeron processzor, 256 MB RAM, igény szerinti-nagyságú winchester, bővítő sínek, valamint portok. A képi információ megjelenítéséről egy, harci helikopterekben használatos sisakcélzóra emlékeztető optika, valamint a 8 MB-os ATi Rage Mobility M1 gondoskodik. Úgy látszik, a modernvilágban minden „cybercucc" előbb vagy utóbb megtalálja rendeltetését. A mindennapokban nehezen alkalmazható Mobile Assistant így végül a NASA és a non-profit Search for Extra-Terrestrial Intelligence (SETI) intézet által indítandó közös Mars expedícióban részt vevő asztronauták öltözékébe lesz integrálva. Az eszköz használatának elsajátítását először Kanadában, egy külön kiépített gyakorló telepen tanulják az űrhajósok, majd később a Marson felszíni munkáik közben, például kőzetek analizálására, nagy felbontású videók és képek készítésére valamint továbbítására, s a folytonos videokapcsolat fenntartására fogják használni.



ATI: DV WONDER

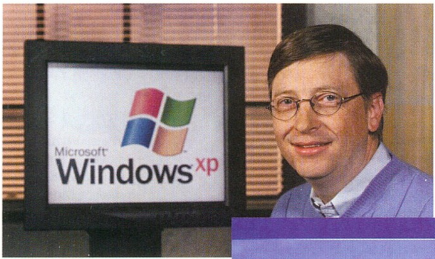
A minőségi videokártyáiról elhíresült Ati a napokban jelentette be a cég első IEEE 1394 FireWire kontrollerét, az ATi DV Wondert. A kártyán, mely egy PCI helyet foglal gépünkben, hat darab FireWire csatlakozási hely található, melyek teljesítmény-elosztását elsősorban Digitális Videó filmek, valamint klipek szerkesztésére optimalizálták – ettől függetlenül természetesen ráköthetünk bármi más IEEE 1394-es csatlakozási felülettel rendelkező eszközt, mint például: nyomtatót, videokamerát, fényképezőgépet, scannert vagy akár winchestert. Az Ati szerint a DV Wonder képességei az összes nevesebb digitális vágókártyákat gyártó cég – Pinnacle Systems Studio DV, Dazzle DV-Editor – által készített eszközével felveszi a versenyt, amiben a Ulead által készített VideoStudio 5.0 áll segítségére. A DV Wonder VideoStudióval, s egy 6-4-es FireWire kábellel kiegészítve előreláthatólag 49 dolláros viszonteladói áron lesz kapható heteken belül.

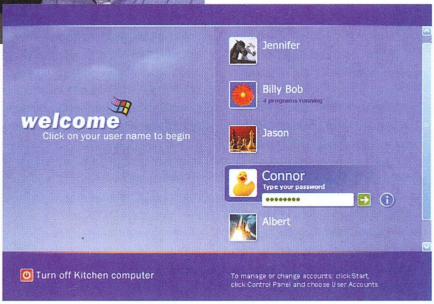
A GUILLEMOT TÖRLI A 3D PROPHET III-AT

A napokban kelt szárnyra az a pletyka, miszerint a Herkules és a Guillemot nem hajlandó többé nagyobb tételben 3D Prophet III-at szállítani viszonteladóknak, mivel ennek árát nagymértékben csökkenteni kényszerültek, s így be is fejezik ennek gyártását. Egy másik, „megbízható" forrás állítása szerint a Herkulesnek ugyan már tényleg csak egy pár 3D Prophet III videokártyája van raktáron, de ennek ellenére még nem tűzték ki a gyártás leállításának időpontját. Mindettől eltekintve a Herkules ez ideig semmilyen hivatalos bejelentést nem tett, mely alátámasztaná, vagy cáfolná ezeket a híreket. Ami biztos: tovább folytatják a GeForce3 chipsetre épülő kártyáik gyártását, valamint a Guillemot tovább bővíti a viszonylag olcsónak számító KYRO II-es kártyáinak sorát. Érdemes azért megfigyelni, hogy időközben a Guillemot eltűnt az Nvidia „Select Solution" partnereinek listájáról.

3D POWER: RAMPAGE ALAPÚ KÁRTYA?

Néhány jól informált ember szerint egy pár ex-3dfx fejlesztőmérnök közösen létrehozta a nem túl markáns, „3D Power" nevű céget, mely az Absolute Multimediával karöltve egy új videokártyán dolgozik, amely alapjait tekintve a régebben Rampage kódnévre hallgató videochipre épülne. A hír valóságtartama viszont igencsak cáfolható, mivel a 3D Power az Nvidiának hivatalos partnereként szerepel a céglistán, s egy szintén nem túl fantáziadús: Morpheus névre hallgató, fekete nyáklapra és GeForce3 chipre alapuló kártyát egyedi fadobozzal tervez a piacra dobni.





GIANTS FPS TIMEDEMO

Valószínűleg sokan lesznek közületek, akik a nagy sikerű Giants programmal töltitek/töltöttétek kieső időtök jó részét. Mivel a program eléggé hardware-igényes, ezért a fejlesztők úgy döntöttek, hogy a programba külön FPS-teljesítmény mérésére kitalált switch-et is beépítenek. Eléréséhez nem kell több, csak a 1398-as patch, s hogy a parancsikon Cél/Target sorában a Giants.exe –gamegauge szöveg álljon. Ennek elindítása után a program elindítja a timedemót, majd létrehoz egy „fps.txt" nevű file-t a Giants könyvtárban, amelyben a mért eredmény található.

24X-ESEN ÍRHATÓ MITSUI LEMEZ

Nem túl közismert tény, hogy a Mitsui gyártja a világ legjobb minőségű CD-R lemezeit. Most is sikerült a dobogó legfelső tetejére ugraniuk, ugyanis hivatalosan az ő gyártósoraikról kerül a le a világ első, elismerten 24x-es sebességre specifikált CD-R lemeze. A Mitsui SG Ultra II CD-R az egyetlen olyan lemez, amely a mostanában debütáló 24x-es CD-R meghajtók kiszolgálására kimondottan ajánlott. Természetesen - mint minden modern lemez - az SG Ultra II is meglehetősen világos színű, Phthalocyanine alapanyagú hordozóréteget tartalmaz, amely jobb olvashatóságot biztosít az Azo, vagy Cyanine alapú lemezekhez képest. E hordozóréteg alkalmazásával az adatrögzítéshez szükséges energia is kevesebb. Mindezek mellett az SG Ultra II példátlanul időtálló lemeznek ígérkezik, hiszen a gyártó szerint akár 200 napos direkt napfényt is elvisel, és a karcolások ellen a Mitsui speciális rétege védi. Persze, mindez nem túl olcsó mulatság, a Mitsuitól való rendelés esetén érvényes 0,84 dolláros árat alapul véve egy ilyen korong felénk akár 500-600 Forintot is kóstálhat, feltéve, ha ez a szuper média egyáltalán hazánkba is eljut.

MICROSOFT: WINDOWS XP KÖZELEDŐ BEMUTATÁSA

A majdhogynem végleges, egyéni és vállalati használatra tervezett Windows XP operációs rendszer bemutatási határidejéhez közeledvén a Microsoft elkezdte a „fizetős preview" verzióra jelentkezett felhasználókat kiértesíteni, hogy napokon belül készek végleges igényeiket felvenni. Bár a Microsoft szerint a Windows legújabb verziója az operációs rendszerek legkorszerűbb tulajdonságait fogja tartalmazni, a bétateszterektől ennek ellenére már jó néhány negatívum hangzott el vele kapcsolatban. Első és szinte legfőbb gond, mint minden Windows esetén: a hatalmas memóriaigény. A WinXP-nek az előre beígért 128 MB helyett 256 MB RAM kell a zökkenőmentes futáshoz, s mivel „modern" felhasználó kezelése több ember számára engedi meg – pillanatokon belül - ugyanannak a gépnek a használatát, ezért a 256 MB-ra nyugodtan rá lehet még számolni 64-et userenként. Akárcsak a memóriával, a Microsoftos fejlesztők a processzor-teljesítménnyel sem igyekeznek spórolni. A kezdeti követelményeknek megfelelően tervbe vett 1999-2000-ben vásárolt PC-k Celeron processzorai ke-

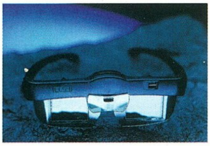
A Computexen tíz ázsiai videokártya-gyártó (Chance-I, Club 3D, Ennyah, InnoVision, Joytech, Kifer, Lung Hwa, MPulstech, Oju Ctn, Suma) jelentett be Kyro/KyroII (PCG 2001/06/94-95) alapú 3D gyorsítókat, melyek közül reménhetőleg néhány nemcsak Kínában és Tajvanon, hanem itthon is kiskereskedelmi forgalomba kerül majd. Bárhogy is lesz, várható, hogy a KyroII chipes videokártyák ára a noname gyártók tömeges megjelenésével lefelé fog mozdulni. Egyes források szerint az Nvidiánál kifejezetten nem örültek a hírnek, mintha az a kis zümmögő légy, amelyik eddig szót sem érdemelt, hirtelen egy nagyobb darázszsá változott volna.

Az előzetes információk szerint az X-box az USA-ban november 18-án, Európában pedig 2002. március 15-én debütál majd.

Mióta az Ati bejelentette, hogy a következő generációs chipjét eladja a nagy videokártya-gyártóknak, minden ezzel kapcsolatos hírt fokozott figyelem kísér. Talán nem meglepő, hogy az Nvidia kiemelt partnere, az Elsa már hivatalosan is bejelentette, hogy az Ati riválís chipjére grafikus megoldást nem tervez.

Jó hír a kis számú sztereó 3D-s szemüveggel rendelkező felhasználónak, hogy elkészült a kiegészítés a Detonator driverhez, amelynek a segítségével a „különleges" hatások már a referencia-meghajtók alatt is életre kelthetők (Igyekszünk a fájlt a következő PCG CD mellékletén elérhetővé tenni.).

Az Nvidia a professzionális grafikus állomásokba szánt Quadro kártyáit, pontosabban a kártya-meghajtóit optimalizálja a napokban bemutatkozó IA 64 architektúrájú Itanium processzor képességeihez. A Detonator drivereket kibővítették az Intel Itaniumban található új képességek támogatásával, azaz kihasználják majd a 64 bites memóriacímzést, a megnövelt lebegőpontos teljesítményt, valamint az EPIC architektúrát.



vésnek fognak mutatkozni az 1 GB-on terebélyesedő Windows XP-nek, melynek igényei mindennemű kielégítéséhez legalább 850 MHz-es Pentium III-ra lesz szükség. Szintén negatívum, hogy a rendszer egyelőre nem képes az USB 2.0-ás csatlakozófelületet kezelni, így az esetleges 480 Mbit/s-os adatátviteli sebesség helyett meg kell elégednünk az 1.1-es szabvány 12 Mbit/s-os átvitelével.

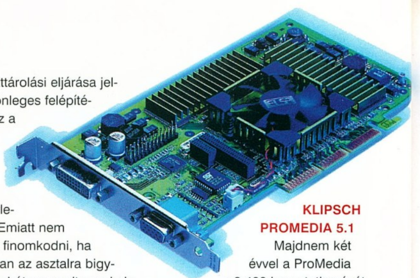
Hogy ne csak negatívumok hangozzanak el, meg kell említeni, hogy az XP-ben kerül először bemutatásra a Windows Messenger, mely egy „all-round" chat program, mely lehetőséget nyújt a szóban, videóban, valamint gépelt üzeneteken keresztül való kapcsolattartásra. A nemsokára megjelenő preview-ban fognak először a főbb különbségek kikontúrosodni az egyéni, valamint a vállalati felhasználásra tervezett XP verziók között – ez természetesen a fogyasztói ár megszabásakor fog fontos szerepet játszani –, melyek előreláthatólag a hálózatkezelést, a biztonságot, valamint a felhasználó-kezelést fogják érinteni.

MITSUMI RAJONGÓI OLDAL

A Mitsumi CD-írók tulajdonosainak lehet nagyon jó hír, hogy egy voltaképpen rajongói, de ettől függetlenül keményen szakmai szintű, igényes webhely jött létre a közelmúltban. A site dedikáltan a Mitsumi meghajtókkal kapcsolatos gondok közös orvoslása céljából született. Van rögtön sok-sok cikk, fórum, FAQ, sőt, még egy petíció is akad, amelyet a csalódott Mitsumi 2801 tulajdonosok kezdeményeztek - hátha kapnak egy új BIOS verziót, amely képessé teheti írójukat a hőn áhított (és a 4xxx-es Mitsumi modellektől irigyelt) DAO írásmódra - ez mondjuk nem sikerült, de a szándék megvolt, és a közösség összetartása példásnak mutatkozott. Nem szabad tehát kimaradnod ezekből a földi jókból, így ha Mitsumi CD-íród van, mindenképpen látogass el a www.mitsumiCDR.com oldalra!

IOMEGA PEERLESS DRIVE

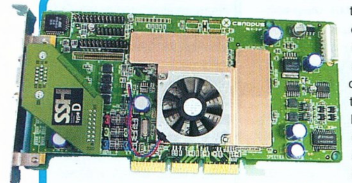
Csinos dekorációnak sem rossz az Iomega újonnan bejelentett, Peerless Drive nevű külső adattároló egysége. A dizájnos külső brutális képességekkel bíró belsőt takar, ugyanis a kicsiny jószág (akkora, mint egy normál PDA, vagy testesebb mobiltelefon) ki-betehető modulja valójában egy IBM Travelstar, hordozható merevlemezt rejt magában, amely eredetileg laptopokba szánt fejlesztés. Méghozzá nem is akármilyen winchesterről van szó, hiszen ez 2,5 colos apróság, amely kicsiny mérete ellenére 10 vagy 20 GB-os kiszerelésben kerül piacra - és méretén kívül az IBM új adattárolási eljárása jellemzi. Különleges felépítése révén ez a típus számít a világ legjobb rázkódástűrő merevlemezének. Emiatt nem igazán kell finomkodni, ha egy ilyen van az asztalra bigygyesztve (tehát nyugodtan oda lehet döngölni ököllel a billentyűzetnek, ha tökagyú öcséd megint lelőtt railgunnal!), a Peerless Drive nem veszi zokon a kemény edzést. Az USB illesztéssel szerelt példányok már kaphatók, heteken belül kezdik meg a Firewire csatolású egységek szállítását - olvasható az Iomega sajtóanyagában. Természetesen jár hozzá kényelmes, szép szoftver adatmentéshez, adatszinkronizáláshoz, a cégtől megszokott kényelem és megbízhatóság tehát ismét garantált, a Firewire modell 15 MB/sec tempója pedig minden igényt kielégít.



KLIPSCH PROMEDIA 5.1

Majdnem két évvel a ProMedia v2-400 bemutatkozását követően a Klipsch is piacra dobja a méltán népszerű 4.1-es megoldásának fronthangszóróval kiegészített változatát. További eltérés a korábbi modellekhez képest, hogy az 5.1-es rendszer különálló vezérlő egységgel rendelkezik, amelyen két minijack bemenet és a szokásos hangerőszabályzók (a mélynyomóé, a hátsó hangfalaké és az összteljesítményé) kaptak helyet. Az összeállítás ezúttal sem nélkülözi a THX minősítést, amely feltétlen garancia arra, hogy az 5.1-es ProMedia ezúttal sem okoz majd csalódást az amerikai cég elkötelezett híveinek. Július elején kerül a tengerentúli boltok polcaira 400 dolláros kezdő áron. A PC-s felhasználás mellett a konzolpiacra is pozícionálták, így PSX2-höz és a közelgő Xboxhoz egyaránt ajánlott.

PC Guru Hardware Team



Kissé megkésve ugyan, de a Canopus is bejelentette a GeForce3 chipre épülő házi megoldását. Az ok, hogy a japán gyártó a piacon a referencia designtól eltérő kártyát kínál majd különleges Firebird G2-es hűtéssel, külső tápcsatlakozóval (így növelik a stabilitást a régebbi alaplapok használói számára, amelyek esetében a GF3-as kártya energia-felvétele esetleg gondot okozhat – mondjuk a párosítás kicsit érdekes), és minőségi tuninglehetőségekkel. Mindezt közel 600 dollárért, természetesen elsősorban a szigetországi felhasználók számára.

Új hónap, új processzorok. Az AMD bejelentette az 1,4 GHz-es Thunderbird alapú Athlont (266 és 200 MHz-es FSB-t egyaránt támogató változatokban) és a játékosok számára különösen érdekes széria leggyorsabb modelljét, a 950 MHz-es Duront. A hivatalos közlemény szerint ezek rendre gyorsabbak akár még a nagyobb órajelű Inteles vetélytársaiknál is, persze csak bizonyos tesztek és alkalmazások alapján. A Compaq már szállít gépeket az új processzorokkal, de hamarosan a HP, a MicronPC és a többi nagy rendszerépítő is követi majd. Az árak ezres tételekben: 253 és 122 dollár (azaz megközelítőleg 75 és 36 ezer Forint).

A Toshiba közreműködésével (nekik köszönhetjük a PS2 Emotion Engine chipjét) az IBM tervezi és gyártja majd a PlayStation 3 „Cell" kódnevű processzorját. Az előzetes tervek szerint a költségek 400 millió dollárra rúgnak majd (a Microsoftnak az X-box grafikus rendszere 200 millióba került), és a 2004-ben bemutatkozó végleges termék, a PS2 engine-jénél akár ezerszer (!!!) is gyorsabb lehet. A processzor várhatóan 0,10 mikronnál is kisebb csíkszélességgel készül majd az IBM jelenleg is épülő, New York-i gyárában. A Sony reményei szerint az új konzol a vál-

lalat zászlóshajójaként mutatkozik majd be, és felhasználási lehetőségei messze túlmutatnak majd a jelenlegi konzolok fogalmán.

INTEL ITANIUM

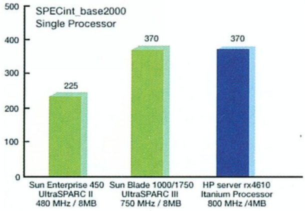
JOBB KÉSŐN, MINT SOHA?

A hír: május 29-én az Intel hivatalosan is útjára bocsátotta első 64-bites processzorát, az Itaniumot. Az új CPU megjelenése valóban jelentős esemény az első számú processzorgyártó történetében, ám a premier mégis szokatlanul csendesre sikeredett, sőt, még hivatalos sajtótájékoztatóra sem került sor. Vajon miért?

A különös történések mozgatórugói között valószínűleg előkelő helyen szerepel az amerikai cég többszöri fiaskója az IA-64 bejelentésével kapcsolatban, vagyis az, hogy az Intel már számtalanszor hírt adott az Itanium fejlesztési munkálatainak befejezéséről, s a chipnek a "közeljövőben" való kereskedelmi elérhetőségéről. Ezzel szemben a lapka a megjelölt időpontok egyikében sem került forgalomba, ami alaposan aláásta a gyártó szavahihetőségét. Az abszurd helyzetet jól jellemzi az is, hogy az amerikai vállalatnak még IA-64 tervezésében segédkező HP-t is sikerült "megtévesztenie": a jobb sorsra érdemes partner már 1998-ban meghirdette az Itaniumra való átállást, hogy aztán évekkel később kényszerűen visszakozzék. Sőt, a HP olyannyira bízott az új 64-bites chip gyors eljövetelében, hogy saját PA-RISC processzorainak fejlesztését teljesen le is állította. Mivel az ominózus lapka csak nem akart megérkezni, a HP kényszerűen a PA-RISC sorozat reaktiválása mellett döntött, viszont ekkora már jelentős technológiai hátrányba került a konkurenciával szemben - nos, röviden csak ennyit a lapka körüli porhintésről. Ezek után nem csoda, ha több iparági szakértő megkérdőjelezte, hogy az Intel az általa megjelölt időpontok bármelyikében is készen állt volna az IA-64 piacra dobására, jóval valószínűbb inkább, hogy az új technológia elérhetőségének hamis ígéretével csupán a vetélytársak termékibe való beruházást akarta megakadályozni.

SPEC CPU2000 Performance – SPECint2000

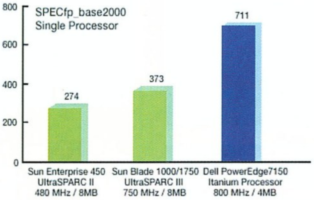
Itanium™ Processor delivers best of class floating point performance and competitive integer performance



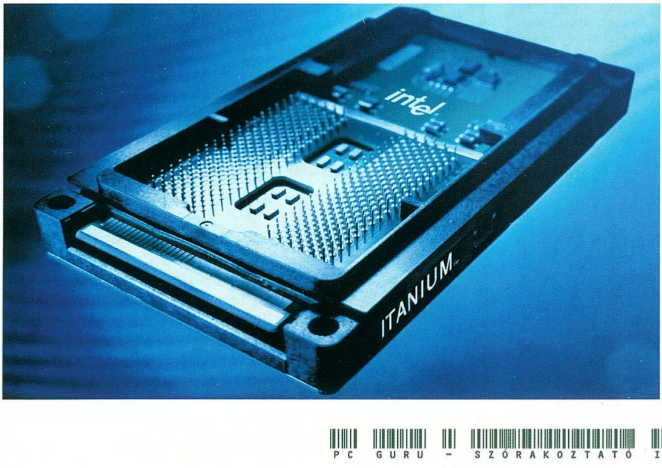
Az Itanium nemcsak a sorozatos késések szempontjából állított fel új rekordot, hiszen a chip fejlesztése során felemésztett öszszegek is minden képzeletet felülmúltak: a hét éves kutatómunka számlája valószínűleg jócskán túl lesz majd az 1 milliárd dolláron. S a horribilis kiadásoknak itt még koránt sincs vége, hiszen a gyártó a jelenlegi modellt csak egyfajta közbülső állomásnak tekinti a nagyobb teljesítményű 64-bites processzorok felé vezető úton, s máris gőzerővel dolgozik a valamikor ez év végén, jövő év elején megjelenő utódon. A McKinley névre hallgató második generációs CPU-nak mindenestre nem lesz könnyű dolga, hiszen olyan, már bizonyított RISC architektúrákkal kell majd megküzdenie, mint a Compaq Alpha, az IBM Power és a SUN UltraSPARC. Az Itanium előzetes teszteredményei mindenestre nem túl sok önbizalomra adhatnak okot az Intel fejlesztőinek, mivel a jelenleg 800 MHz-en működő chip ugyan meglepően jól teljesít a "SPECfp2000 base" benchmarkban, ám "SPECin2000 base" alatt nemcsak az Alpha EV68-cal, és az UltraSPARC III-mal, hanem a vállalati szerverek terén köztudottan nem túl "acélos" teljesítményt nyújtó Pentium 4-gyel szemben is jócskán alulmarad. A konkurencia ráadásul a McKinley megjelenéséig hátralévő időt sem tölti tétlenül, hiszen pontosan erre az időszakra várható az 1GHz feletti Alpha EV7 és IBM Power 4 feltűnése, a tovább gyorsuló HP és SUN lapkákról már nem is szólva.

SPEC CPU2000 Performance – SPECfp2000

Itanium™ processor delivers best-of-class floating point performance and competitive integer performance



Mindezeken túl az IA-64-nek olyan piacon kell helytállnia, ahol a játékszabályok gyökeresen eltérnek az x86-os arénában megszokottaktól. A sors iróniájaként most az Intel kényszerül csaknem pontosan ugyanolyan szerepbe, mint ahonnan az AMD próbál évek óta több-kevesebb sikerrel kitörni: egyfelől adottak a 64-bites technológiájukat az elmúlt évtizedben folyamatosan csiszolgató iparági óriások, a másik oldalon pedig ott az "újonnan jött" Itanium, amelyet a konkurencia valószínűleg nem győz majd minden lehetséges fórumon cinkelni – pontosan úgy, ahogy az Intel teszi az AMD Athlonnal. Ennek megfelelően szinte egyetlen olyan terület adódik, ahol az IA-64 versenyképes lehet a vetélytársakkal, ez pedig a végfelhasználói ár: tény, hogy az Itanium 1177 és 4227 dollár közötti ára kifejezetten kompetitívnek tűnik a RISC processzorok képviselte, néha több tízezer dollárt is elérő színvonalhoz képest. A kérdés már csak az, hogy mindez mire lesz elegendő - szinte biztosra vehető ugyanis, hogy habár a RISC processzorok gyártóinak hosszútávon kétségkívül van félnivalójuk, a fenyegetés a közeljövőben még nem az Intel új chipje felől érkezik.



Joshua
Joshua7401@hotmail.com

3D animációs munkákhoz animációban, compositálásban jártas animátorok jelentkezését várjuk.

Referenciát, önéletrajzokat a latti@nexus.hu címre kérjük.

BALATI Computers Bt.
1146 Budapest, Thököly út 88.

Sony DVD + ATI Xpert2000 32MB TVOut HardverDVD
38.900,- +áfa

WEB lap tervezés!
Internet előfizetés Hunnet, Telnet
Credigen, OTP hitelügyintézés
Telefonszám változás
Tel.:/Fax.: 383-2843, 06-20 9264-507 Faxbank: 2333-666/1607#
E-mail: balati@ahol.com WEB: www.balati.hu Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

Lg/Sony 52x	6,8e
TNT2 M64 32mb	9,6e*
S3Savage4 Pci 32mb	11,2e*
56.6 Pci modem	5,2e*
15' Monitor	14,4e*-tól
HP 710c	20e*
Voodoo I	5,6e
Voodoo II	12e
Voodoo III 3000	14,4e
Soltek Fcpga PII	20e
8Mb Edo Ram	1,2e
16Mb Edo Ram	2,8e
32Mb Edo Ram	5,6e
Pci 1mb S3	2e
Pci 2mb S3	2,4e
Agp 4mb S3	4e
At ház (mini/midi)	2,8e
PI MMX alaplap	8e-tól
Epson Fx1050	12e
Genius Vivid III	16e

*(3hó garancia)

PIII Konfiguráció
PIII 633
128MB SD RAM
6,6GB HDD
48x CD ROM
ATI 8MB VGA
LAN, HANGKÁRTYA
89.990,-

EXTREME COMPUTERS

OTP Bank áruhitel!

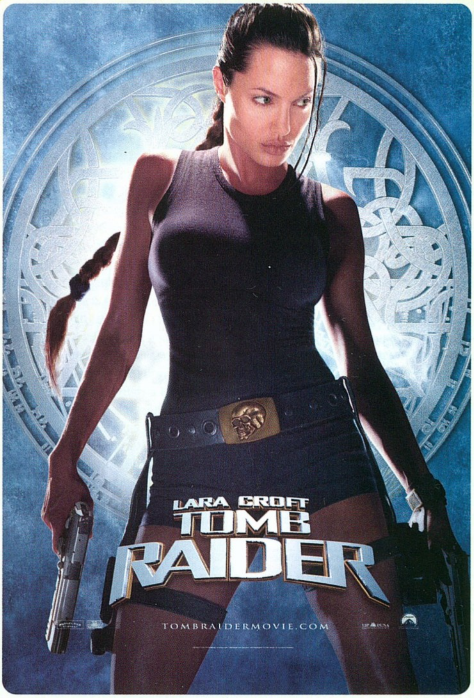
Postai UTÁNVÉTEL, telefonos rendelésre!

Monitor szervíz!

Komplett konfigurációk, új és használt alkatrészek adás-vétele.
Számítógépek átépítése, javítása, bővítése garanciával, alkatrészek beszámítása!

1065 Budapest, Podmaniczky u. 2. | Tel/Fax: 302 86 88 / 301 02 93 | H-P: 09 - 21

www.extremeco.hu .:. extremeco@matavnet.hu



Jöjjön velünk a premierre!

A UIP Duna Film, a produkció magyar forgalmazója 2001. július 4-én szerda este 20.00 órára a PC Guru olvasóinak — 50x2 fő számára — bemutató vetítést szervez a Hollywood Multiplex Buda filmszínházban, az Euro Centerben.

A jegyeket a 350-8179-es telefonszámon lehet igényelni július 2-án hétfőn, 10 és 13 óra között.

A jegyigényléseket „érkezési" sorrendben elégítjük ki. Az elsőként sikeresen regisztráltak a jegyeket másnap, július 3-án a szerkesztőségben vehetik át, 10 és 16 óra között, egy júliusi PC Guru felmutatása ellenében.

Telefonáljon, és nyerjen 2 jegyet a Tomb Raiderre!

GYORS, MEGBÍZHATÓ, TAKARÉKOS!

Ha előfizet, olcsóbb!

Egy évre 11 424 forintért,
fél évre 5712 forint

Ne késlekedjen!

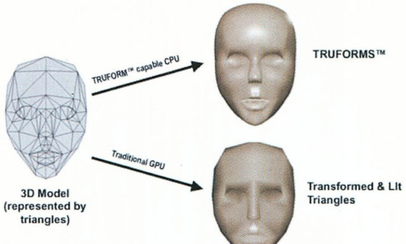
VOGEL

Telefon: 349-4768 ● e-mail: terjesztes@vogel.hu

JELEN SZÁMUNK HIRDETŐI

Acomp .... BIII
Balati Computer 90
CD Galaxis 19-20
Dynamic .... BIV
Ecobit 3
Extreme 90
Hardverem '97 99
Herta .... BII
Lord Computer 91
MCCD 121
mycomp 99, 111
Post Edison 90
Trans-am 111
VTCD 115
Westend Multimedia 45
Win Computer 99

ATI TRUFORM



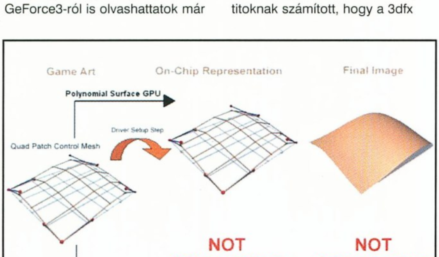
AKIK FELVETTÉK A KESZTYŰT

A videokártyák piaca régebben nem igazán számított sem érdekesnek, sem mozgalmasnak. A hardveres 3D gyorsítás elterjedésével azonban a PC-k eme tartozéka egyszeriben kiemelkedő szerephez jutott, különösen a gamerek (azaz a PC Guru olvasói) szemében. A múltat jó néhányszor átrágtuk már itt a hardver rovatban, így feltételezhetően mindenki hallott már a 3dfx felemelkedéséről, akárcsak az egyszerű kihívóból trónkövetelővé avanzsáló NVIDIA diadalmenetéről. A videokártyák jelenlegi királyáról, a GeForce3-ról is olvashattatok már az előző számban, akárcsak az első komolyabb konkurenciának számító PowerVR KyroII-es chipjéről. Az előbbi kártya azonban aligha zavar sok vizet az átlagos felhasználók körében, az utóbbi körül pedig egyelőre lecsillapodni látszanak a kedélyek. Ami most igazán érdekes, az a közeli jövő, és hogy mi a helyzet a másik nagy ellenfél, az ATi háza táján.

ÚJ FRONTOK

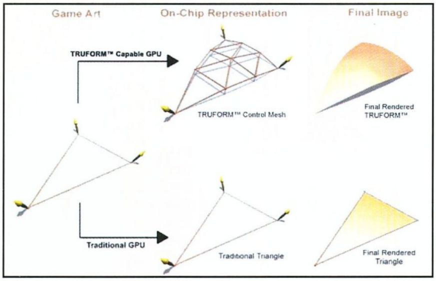
A kanadai óriáscéget készületlenül érte a 3D-s forradalom: szinte teljesen tétlenül figyelték a Voodoo-k elterjedését. A Rage128 chip volt az első értékelhető válasz a részükről, de igencsak elkéstek vele. Ennek ellenére már ekkor lehetett érezni, hogy az ATi jó irányba mozdult, ha lassan is. A tavalyi év során végre sikerült a visszatérés a fényes sikernek bizonyuló Radeon piacra dobásával. Az ATi emellett folyamatosan reagált az NVIDIA merészebb lépéseire is, és új, korábban elképzelhetetlen területekre merészkedett.

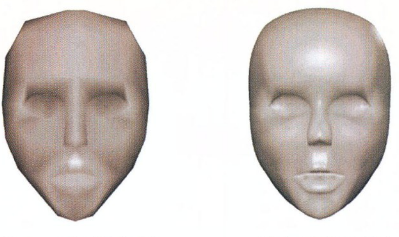
A grafikus chipek iparágában annak idején többé-kevésbé nyílt titoknak számított, hogy a 3dfx versenybe szállt az új Sega konzol (a Dreamcast) grafikus chipjének gyártásáért. Ugyanígy jó előre tudott mindenki arról is, hogy az NVIDIA az Xboxot kívánta megszerezni magának. Ezek után tulajdonképpen várható volt, hogy az ATi mindenestül felvásárolta a Nintendo Gamecube 3D-s chipjét tervező ArtX-et. A remek technológia (ex SGI-s mérnökgárda) mellett ez a vétel a hírek szerint igen jó biznisznek is tűnik - az E3 után ugyanis a két óriás (PS2, Xbox) játékai helyett mindenki a GC-s fejlesztésekről beszélt.



Közvetlenül a CeBit előtt, gyakorlatilag egyik napról a másikra került napvilágra a hír, hogy a profi 3D gyorsítókat gyártó FireGL-t eladja a VIA (akik az S3-mal vették meg, ők pedig a Diamond felvásárlásával jutottak hozzá; egyébként előtte meg a Spea tulajdona volt, szóval ez egy igen hányatott sorsú cég). A vevő ismét csak az ATi volt, akik így újabb eszközhöz jutottak az NVIDIA elleni küzdelemben. A munkaállomások 3D-s piacát ugyanis a GeForce széria különleges változatai, a Quadro és Quadro2 chipek szinte ellenállás nélkül tarolták le 2000 során. A kártyák OpenGL támogatása ugyan elmaradt a tökéletestől, de kedvező áruk miatt mégis igen hamar elterjedtek, és ma már ott tartunk, hogy a szoftverfejlesztők tudatosan a fenti chipek képességeihez igazítják a 3D animációs és tervezőprogramok igényeit. Meglepő módon azonban pont idén év elején készültek el a FireGL2 és 3 chipek, amelyek teljesítménye és kompatibilitása kifejezetten jónak minősíthető, és áruk sem katasztrofális - azaz kapóra jöttek az ATi-nak.

Amikor az NVIDIA bejelentette, hogy alaplapi chipset fejlesztésébe fogott, általános volt a megdöbbenés; de a reakciók ezt is felülmúlták, amikor az ATi is így tett. Ha azonban hozzátesszük, hogy a legtöbb számítógépet manapság alaplapra integrált videovezérlővel adják el, és ennek a piacnak több mint a felét az Intel birtokolja, akkor egyből érthetővé válik mindez. Az NVIDIA szokásához híven szemet vetett erre az ígéretes piacra is - az ATi pedig igyekszik blokkolni ezt a próbálkozását. Tegyük hozzá, a nemrégiben nyilvánosságra hozott adatok szerint inkább csak a tucatmasinák frontján; de az ATi mindenkinél jobban tudja, hogy a sok kicsi sokra megy. Igaz, a hátrány e téren is megvan, a PIII chipset év végén, a P4-hez való pedig jövő tavasszal érkezik majd, de hát jobb későn, mint soha.





Without TRUFORM With TRUFORM

AZ ÜZLET AZ ÜZLET

Az ATi a legnagyobb videochipgyártóból néhány év alatt a fennmaradásáért küzdő másodikká esett vissza, és ez meglehetősen drasztikus változás. A versenyképes működéshez a cég belső tevékenységét is meg kellett reformálni, és a kanadaiak e téren is a legegyszerűbb megoldást választották: alaposan megnézték, hogy működik a konkurencia. Kezdetnek szinte teljesen átvették a technológia bevezetési módját, ami az NVIDIA sikereinek egyik alappillére. Az új generációs chipek először a hardcore gamereknek szánt csúcskártyákon debütálnak, majd folyamatosan jönnek ki az optimális árú, két VGA-kimenetes, tucatkártya és egyéb változatok. Ily módon sokkal könnyebb visszanyerni a fejlesztési költségeket, mintha minden egyes piaci szegmenshez új chipet terveznének.

Az, hogy az ATi megszerezte a vezető szerepet a kiskereskedelmi eladások terén az USA-ban, tulajdonképpen várható volt az eddigi legkomolyabb versenyző (a 3dfx) kihullása után. Arra azonban senki sem számított, hogy az ATi félig-meddig kivonul erről a piacról: bejelentették ugyanis, hogy a jövőben az általuk gyártott kártyák nem kerülnek forgalomba, kizárólag az OEM partnereikhez jutnak csak el. Nem hagyják azonban veszni a gépüket fejleszteni vágyó vásárlókat, egy igen merész húzással ugyanis ők is a chipgyártásra korlátozzák az itteni tevékenységüket. A kártyák készítését pedig a jól ismert gyártókra (Creative, Hercules, Guillemot stb.) bízzák majd, ami finoman szólva is komoly átrendeződéseket válthat ki ezen a fronton. Így az NVIDIA korábbi egyeduralmát a remek fogadtatásban részesülő Kyro II mellett most már a high-end fronton is veszély fenyegeti majd. Az ATi egyébként üzleti modelljének eme gyökeres átalakításától javuló pénzügyi mutatókat és emelkedő részesedést remél, ami az igazat megvallva rájuk is fér. Az OEM fronton egyébként a jelek szerint ezek a változások már meg is indultak, ugyanis az ATi több komoly partnerrel kötött szerződéseket. Ezekkel a gyártókkal korábban már kapcsolatban álltak, de jött az NVIDIA - most viszont gyakorlatilag visszahódítottak néhány nagy nevet. Ez egyben jól illusztrálja azt is, hogy milyen súlyos volt a helyzet: már annak is örülnek, ami nemrég még az övék volt...

SZEZONVÉG

Az idei év második fele igencsak érdekesnek ígérkezik tehát. Az ATi lassan reagált, de a hatalmas cég, ha már egyszer mozgásba lendült, bizony igen komoly lendületet gyűjthet össze. A pletykák szerint a Radeon2 a fejlesztés utolsó fázisában jár, a chip első tesztpéldányai már készülnek, és a kora őszi megjelenés egyre biztosabbnak tűnik. Sem a sebesség, sem a technológia terén nem kell majd szégyenkeznie, de egyelőre aligha várhatunk a tavalyitól lényegesen eltérő forgatókönyvet (azaz más lesz, mint a GF3, de mindent összevetve egyenrangú ellenfél). A jövő évet illetően pedig a kanadai óriás már bizakodóbb: úgy érzik, akkorra várható a nagy küzdelem, amikor az NVIDIA méltó ellenfelére talál majd.

Laa-Yosh

ATI TRUFORM

A DirectX 8, és később a GeForce3 kapcsán is sok szó esett már a HOS-ról, azaz a magasabb rendű felületekről. A komolyabb matematikai részletezést most inkább elkerülnénk; a lényeg az, hogy egy elsőrendű felület sík (ilyenek a poligonok), a másod- és harmadrendűek viszont görbületeket is tartalmazhatnak. A gyakorlatban egyébként az ívelt felületeket is sok kis sík felület alkalmazásával közelítik – de nem kell minden egyes ilyen kis felületet (azaz általában poligont) meghatározni, azok ugyanis a magasabb rendű felületet definiáló egyenletekből kiszámíthatók.

A 3D-s kártyák esetén a fentiekből már látható is a görbe alapú felületek használatának egyik fő előnye: nagyságrendekkel kevesebb adat is elegendő a tárolásukhoz. Mivel az alkalmazásukhoz szükséges matematika már évtizedek óta rendelkezésre állt, ezért csak idő kérdése volt a hardveres támogatás megjelenése. A DX8 kétféle HOS-t támogat; ezek közül az N-patch típusú az ATi fejlesztése. A nemrégiben bejelentett „Trueform" technológia tehát valójában már régóta ismert fejlesztés – úgy tűnik, a 3dfx-től kirajzott marketingesek némelyike a kanadai céghez keveredett ;).

Az N-patch-ek esetében (ha valakit esetleg érdekel) valójában egy Bézier típusú háromszögpatch-ről van szó; ennek megfelelően a felület definiálásához 3 sarokpontra és 7 további kontrollpontra (azaz összesen tízre) van szükség. A trükk az, hogy az utóbb hét kontrollpontot hardveresen generálják a 3 sarokpontból, méghozzá az egyes pontok normálvektoraiból kiindulva. Ezek a vektorok egyébként a pontban találkozó háromszögek normálvektorainak (azaz a háromszög felületére merőleges vektoroknak) az eredői.

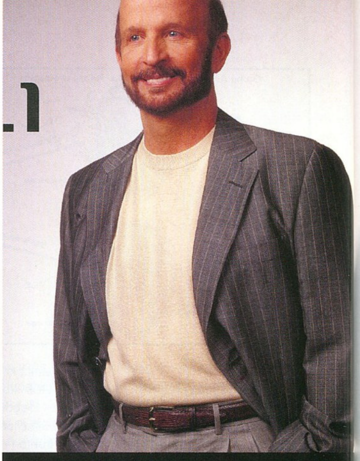
A száraz elméletet félretéve lássuk, miért is jó ez. A 10 kontrollpontból kiindulva a magasabb rendű felületet leíró egyenleteknek megvannak a változói, azaz az N-patch tetszés szerint bontható fel háromszögekre - akár több száz darabra -, amelyek folytonos és ívelt felületet alkotnak. Külön öröm, hogy az újonnan létrehozott háromszögeket alkotó pontoknak is lesz normálvektora, így például sokkal finomabb, pontosabb bevilágítás hozható létre. Mindehhez pedig a forrásadatokat egy egyszerű poligon szolgáltatja, ráadásul az összes számítást a 3D-s chip végzi el, azaz a végső képen megjelenő hatalmas poligonszámhoz sokkal kevesebb adatot kell a memóriabuszon mozgatni.

Ez a gyakorlatban annyit jelent, hogy bármilyen poligonokból felépített modell N-patch-ekké, azaz ívelt felületté alakítható. Itt jön be a marketing: az ATi állítása szerint minden meglévő játékban alkalmazható ez a technológia, és nem igényel komolyabb változtatásokat a fejlesztők (leginkább a 3D grafikusok és pályatervezők) munkamódszereiben sem. A valóságban viszont a poligon - N-patch lekerekítés során létrejövő modell formája nem mindig hasonlít arra, amit a modell elkészítője elképzelt (azaz szinte sosem); tehát egy jól kinéző N-patch modellhez tudatosan építeni kell a technológiára. Emellett az átalakítás minden poligont különállóként kezel, ami nem garantálja azt, hogy a létrejövő N-patch-ek összeérjenek (azaz a modelleken rések jelenhetnek meg). Ráadásul (bár ebben már nem vagyok kompetens) az N-patch felületek elméletileg nem alkalmasak a csontváz-alapú animációhoz szükséges skinelés hardveres gyorsítására sem.

Ettől függetlenül a Trueform technológia igen hasznosnak bizonyulhat a jövőben. Az ATi mindenesetre nem csak a fejlesztői támogatásra épít – a hírek szerint az N-patch-eket támogató Radeon2 driveréből bekapcsolható lesz a technológia automatikus alkalmazása a régebbi játékokban. Erre igen kíváncsiak vagyunk, az NVIDIA reakciója ellenben már ismert: az N-patch-ek alkalmazásának kerülését javasolja a fejlesztőknek...

TESZT

KLIPSCH PROMEDIA 4.1



CEO Fred Klipsch

1999 októberében kapták meg az ismertebb, hardverekkel foglalkozó honlapok a Klipsch ProMedia v2-400-at, amely azóta is ama kevés termék közé tartozik, amelyről a tesztelők – Indiában, Oroszországban, vagy Angliában – teljes összhangban foglaltak állást. Igaz ugyan, hogy épp ez idő tájt indult világhódító útjára a Creative Labs első 5.1-es hangrendszere, ám még a Cambridge SoundWorks kétségkívül kiváló hangmérnökeinek sem sikerült a szintén nagy hagyományokkal bíró, közel ötven éve alapított, amerikai gyártót felülmúlniuk, holott a Klipsch terméke „mindössze" 4.1-es paraméterekkel bír, bár a már két éves elmaradás jelentősnek mondható, hisz PC-s DVD lejátszáshoz, illetve az ahhoz kapcsolódó audioélmények teljes reprodukálásához tulajdonképpen kevésnek bizonyul. Persze ez nézőpont kérdése, hiszen egy belépő szintű 2.1-es megoldáshoz képest a négy szatellit maga a Kánaán, ám a Dolby Digital hatások teljes visszaadásához, a mozi élményvilágának a felidézéséhez, nos, ehhez már nélkülözhetetlen egy font hangszóró is, amely akkoriban kimaradt a ProMedia PC-s dobozából. Ennek ellenére és a vetélytársak 5.1-es mozgolódása mellett a v2-400 megjelenése valósággal sokkolta a piacot. A kristálytiszta hangzás, a brutális hangerő, a rendszer összehangoltsága és az igényes kivitelezés mind-mind az újonnan debütált 4.1-es rendszer mellett szólt, ráadásul ezek hivatalos megerősítéseként a Klipsch modellje megkapta George Lucaséktól a THX Multimédia minősítést. A THX logo mindenkinek ismerős lehet a mozikból, bár a szabvány Multimédiás márkaneve viszonylag új keletű. Az akkor már közel tíz éve standardként használt Home THX mellett a Multimédiás specifikációkat '99 július 16-án ismerhette meg a világ. A kivételes minőség és a Lucasék által lefektetett irányelvekkel való teljes összhang eredményeként a Klipsch elsőként tűntethette fel az igen jól csengő márkanevet a ProMedia v2-400 dobozán. (Jól jelzi a kritériumok minőségét, hogy a PC-s audio üzletben a THX logo azóta sem került fel más termékre. Bővebb infókat a feltételekről a www.thx.com-on találhattok.)

A fenti események következtében 2000 elején sehogy sem sikerült beszereznünk a világverőként elismert ProMedia együttest, hiszen, ahogy azt cég marketing menedzserétől akkoriban megtudtuk, éppen csak annyit tudnak gyártani belőle, amennyit

az amerikai piac felvesz. Európába nem nagyon jutott, a gyártótól rendelni pedig csak az USA területén lehetett (ennyit az internetes lehetőségek korlátlan szabadságáról...). Egy darabig még az osztrák forgalmazót is rendszeresen hívogattuk, de az ígért szállítmányok rendre elmaradtak. Végül a kálvária szerencsésen megoldódott, hiszen a Klipsch-nél úrrá lettek a gyártási nehézségeken, illetve időközben – nagy örömünkre – a cég hazai képviselete is rendeződött.

Az áldásos helyzet első eredményeként a ProMedia v2-400 utódjaként bemutatkozó ProMedia 4.1-et már viszonylag könnyen be tudtuk szerezni, így nincs más hátra, mint hogy eme legendás hangfalrendszer utódját bemutassuk nektek.

Legenda ide vagy oda, a termék igen funkcionális csomagolásban érkezett. A barna kartondoboz, némi fekete festéssel a magabiztos, kétség nélküli sikerre is utalhat, mindenesetre a Creative Labs díszdobozain felnőtt játékosoknak puritánnak tűnhet (mintha nem is egy amerikai mechanizmus végső termékéről lenne szó). Persze kit érdekel a doboz. Türelmetlenül megszabadítva a ragasztószalagoktól szembesültünk a képekről már jól ismert szatellit formákkal. A négy hangfal erősen elüt például az ATP3 szinte papírvékony megvalósításától, de még az ACS48-as hangszóróihoz képest is nagyobbak.

Azért egy komolyabb házi mozi rendszer részeként megvásárolható hangfal méretével szerencsére nem vetekszik, azaz az első két párt kényelmesen el tudjuk helyezni még egy szokásosan túlzsúfolt tipikus gamer desktopon is (Cola, joy, mobil, pizza, könyvek, remélhetőleg egy PCG:)). A négy szatellit természetesen külsőre és teljesítményre (60 Watt) teljesen megegyezik, bár az egyiken helyet kaptak a kezelő gombok. Itt érdemes megjegyezni, hogy a 4.1-es modell a felhasználók és a tesztelők visszajelzései alapján a v2-400-hoz képest némi változtatáson ment keresztül. Ennek jegyében a kezelő panel ezen már egy kikapcsoló gombot és két mini jack bemenetet is tartalmaz. Az egyikre a fülhallgatónkat csatlakoztathatjuk, ez a megoldás nagyon kényelmes lehet azoknak, akik hozzám hasonlóan este inkább megkímélik a családot és a szomszédokat a legkülönfélébb audio borzalmaktól, melyeket például az Undying zúdít az ártatlan játékosokra (a dzsungeles rész komolyabb mélynyomóval garantált népharag:)). A másik bemenetre tetszőlegesen köthetünk hordozható eszközöket, mint Minidisc, MD vagy MP3 lejátszó. A rendszer telepítése minimális időt vesz igénybe köszönhetően a színkóddal jelölt kábeleknek és az egyszerű kiépítésnek. A szatellitekbe minijackeket kell bekötni, míg a 160 Wattos mélynyomóba a puszta kábelvégeket. Bár a vezérlőn „élesíthetjük" a rendszert, a központi áramszabályzó a mélynyomón található, ezt csak akkor érdemes lekapcsolni, ha hosz-

szabb ideig nem szándékozunk használni a gépet. A fenti kapcsoló ellenben lezárja a szatelliteket, ilyenkor tudjuk érdemben is használni a fülhallgató bemenetet. Mivel 4.1-es rendszerről van szó, a lehetőségek kiaknázásához a 4.1-et támogató hangkártya szükséges, ennek hiányában csak az első két hangfalat és a mélynyomót tudjuk megszólaltatni. Szerencsére ilyen hangkártyák már szép számmal akadnak a hazai piacon, és az áruk sem túl vészes. Nálunk a teszt során egy Terratec DMX X Fire kezdett, később ezt SB Livera cseréltük. A rendszer üzembe helyezése bármilyen 4.1-et támogató audio eszközzel nagyon egyszerű, nincs más dolgunk, mint hogy a vezérlő szatellitből kijövő két minijack kábelt a hangkártyánk megfelelő front és rear bemenetére csatlakoztassuk. Persze adódhatnak még ez után is nehézségek, de nálunk például a SB Live tökéletesen bevált. Ennek a zacskós (OEM, Value, Player1024, hívják bárhogy is) változata pedig már nettó 12 ezer Forint körül beszerezhető, ami - tekintettel a Klipsch rendszer árára - igazán barátinak számít.

Az első MP3-ak (bemelegítésnek szánt) elindítása után nem maradt kétségünk, hogy a ProMedia 4.1 a maga 400 Wattos összteljesítményével még két év után is a legerőteljesebb PC-s megoldásnak számít.

Greece2000, Café Del Mar, egyben kicsit nosztalgiáztunk is a régi klubhimnuszokkal. A legtöbb nálunk járt hangrendszerrel ellentétben a Klipsch kellő tartalékokkal rendelkezik, azaz nem recsegett be akkor sem, ha például 80%-os hangerő mellett a teljesítményt még tovább növeltük. Audio CD hallgatásra a Depeche Mode új albumát preferáltuk, ekkor is és az MP3-ak esetében is nagyon tiszta és erőteljes hangzást tapasztaltunk. Végül jött az igazi próbatétel, a házi mozi képességeinek a kihasználása. Azért az nem kétséges, hogy ha valaki a számítógépéhez ilyen komoly áron vásárol hangrendszert, akkor feltett szándéka, hogy DVD-lejátszás közben maximális élvezetet kaphasson. Ugye a fent említett nehézség okán a négy hangszóró és a mélynyomó a Dolby Digital szabványt nem tudja maradéktalanul kiszolgálni, de a végeredmény még így is nagyon meggyőző lehet. Sőt!:) Miközben ezen merengtünk, szép lassan elindultak az audio-iparág gyöngyszemeként számon tartott Ryan közlegény megmentésének első kockái (úgy gondoltuk, ideje már lecserélni a Mátrix 29. jelenetét). Itt még semmi sokkoló, séta a temetőben, ezért gyorsan a normandiai partraszállást felelevenítő képkockákhoz ugrottunk. A hangerőt közel a maximumra tekertük, és vártuk a partraszálló egység fedelének a leeresztését. Aztán az első golyók becsapódtak, a géppuskák felberregtek, és a sokkoló látvány ellenére elégedetten nyugtáztuk, hogy a négy hangszóró segítségével a lövések szépen körbemennek a szobán, azaz nem kellett nélkülöznünk a kívánatos térhatást. A hangerő erejét talán mi sem jellemzi jobban, minthogy az első pár képkocka lefutása a szerkesztőség tagjait még a közel 20 méteres folyosó ellenkező végéről is odacsalta. Dicséret illeti a mélynyomót is, hiszen az olcsóbb rendszerek esetében megszokott erőtlen teljesítmény vagy az értelmetlenül hangos pufogás helyett ezúttal szépen, többé-kevésbé a rendszerrel összhangban szólt. Még nem említettük, de a vezérlő lehetőséget nyújt a mélynyomó és a hátsó hangszórók hangerejének a szabályozására, így könnyen változtathatjuk az összteljesítményt az éppen futó alkalmazás kívánalmai szerint.

Kétségtelen, hogy a 4.1-es rendszerek között a Klipsch kimagaslóan jó tulajdonságokkal bír, ebben a mezőnyben a vetélytársai aligha közelítik meg. Kicsit olyan érzésünk volt vele, mintha egy jól felkészített versenyzőt elindítottak volna az eggyel nagyobb súlykategóriában is. Ez lenne az 5.1-es aréna. A CL DTT 3500-as vagy épp a VL Digitheatre DTS mind 5.1-es rendszerek, de összteljesítményben nem tudnak túltenni a ProMedia 4.1 brutális hangerején, kristálytiszta hangzásán. Megmaradt viszont a front előnyük, a DolbyDigital dekóder, vagy épp a DTS jelenléte. Igazság szerint a multimédiás megoldások esetében a fronttal kiegészített rendszerek sosem tudtak versenyre kelni egy komolyabb házi mozival, és ennek jegyében mi a 4.1-es megoldás ez irányú veszteségeit sem éreztük megrázónak. Itt legalább a minőség kimagasló, és ezt mi sem bizonyítja jobban, mint a hangfalakon elhelyezett THX logo. Játékra, zenehallgatásra, DVD-zésre (az említett korlátokkal) tökéletesen alkalmas, persze csak akkor, ha meg tudjuk fizetni a közel 110 ezer forintos bruttó kiskereskedelmi árát. Egyetlen gond vele, hogy a hamarosan elérhető 5.1-es és a már jelenleg is kapható 2.1-es Klipsch (179 dollár) mellett a létjogosultsága kissé felemás, hiszen ha valaki kiad érte ennyit, akkor már vélhetően az 5.1-es változat árát is meg tudja fizetni (400 dollár). Akkor pedig megkapja az itt megszokott minőséget, továbbá a két éve még szükségtelennek ítélt fronthangszórót.

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

INFOBOX

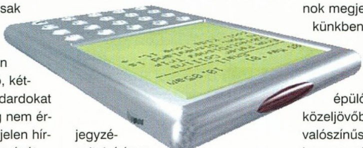
Pixel Multimédia
Tel.: 266-6059

HOMOK A GÉPEZETBEN

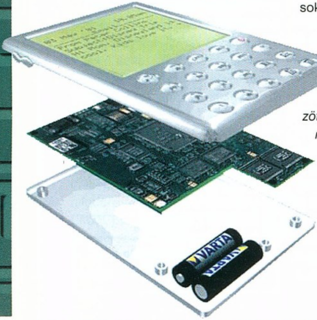
BEVEZETÉS

Interjubileumi merengések

Habár a "Homok a gépezetben" sorozat V. részének eljövetele ezúttal sajnos semmiféle jubileum megünneplésére nem szolgáltat alkalmat, azért mégiscsak a szokásos elégedettséggel nyugtázzuk megszületését. Amíg a féktelen ünneplésre okot nem adó, kétségkívül új minőségi standardokat fel nem állító VI. rész meg nem érkezik, addig is javasoljuk jelen hírgyűjtemény áttanulmányozását, amelyben továbbra is a szélesebb értelemben vett tudományos élet újdonságaival kivánjuk megismertetni az érdeklődőket, természetesen - már csak a lap profiljából adódóan is - megtartva az erős információtechnológiai fókuszt (egyesek szerint nem tudatosan bár, de sorozatunk címe is a komputerchipek alapanyagául szolgáló szilíciumra utal).



Számos alkalommal biztattunk már benneteket építő jellegű megjegyzéseitek írásos formában való kifejtésére. Ezúttal sem teszünk másképp, bár azt meg kell jegyeznünk, hogy az eddig beérkezett leveleket alapul véve a tervezett offline technológiai fórum beindítására a közeljövőben kevés esély kínálkozik, ti. azok többsége inkább a "tényleges tartalom nélküli" kategóriába tartozik. Mivel az ilyesfajta üzenetek megválaszolása köztudottan Brazil hatáskörébe tartozik, s mi párhuzamos tevékenységünkkel nem kívánjuk magunkra haragítani a levelezőrovat rettegve tisztelt urát, a fórum egyelőre elmarad, ám – jegyezzétek meg szavainkat – ami késik, nem múlik, sőt! Most azonban a konfrontációt kerülve következzenek inkább a technológia sokkoló újdonságai.



E havi idézetünk: *"A számítógépek sebessége 1910 és 1950 minden három évben, 1950 és 1966 között minden két évben duplázódott meg, …most évente duplázódik. …90 évbe került, hogy elérjük az egy MIPS (millió művelet per másodperc) /ezer dolláros szintet, most mindehhez naponta adunk egy újabb MIPS/ezer dolláros értéket."* *(Ray Kurzweil - "The Singularity is Near")*

25 DOLLÁROS PDA

Nem baj, van másik…

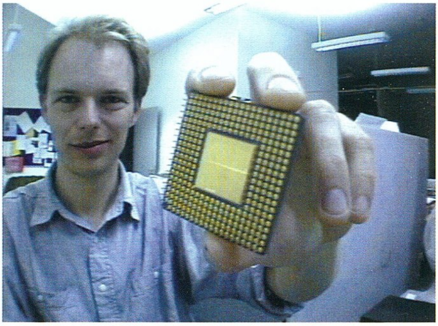
Alig pár hónapja annak, hogy rovatunkban először adtunk hírt az első "eldobható" mobiltelefonok megjelenéséről. Akkori cikkünkben ("Eldobható" mobiltelefonok? - PC Guru 01/04) egyúttal a hasonló technológiára épülő, alacsony árú PDA-k közeljövőben történő feltűnését is valószínűsítettük. Nos, úgy tűnik, hogy az olcsó kéziszámítógépekre éhes vásárlóközönségnek az általunk átfutási időként megbecsült néhány hónapot sem kell kivárnia, hiszen az Európában és Amerikában még szinte teljességgel ismeretlennek számító, ám az ázsiai piacokon magának máris komoly megbecsülést kivívott MediaSolv jóvoltából még ebben a negyedévben kezébe veheti az első darabokat. Az eszköz majd csak a hagyományosan júniusban megrendezésre kerülő, szingapúri CommunicAsia kiállításon mutatkozik be hivatalosan, ám annyi máris biztosan tudható, hogy szolgáltatásai között a "megszokott" naptáron, feljegyzéseken, és személyi adatbázison túl a valós idejű e-mail hozzáférés és menedzsment is szerepel majd. Az alig 25 dollárba (vagyis kb. 7500 forintba) kerülő PDA a gyártó ETHERchip névre keresztelt technológiájának segítségével lesz majd képes vezeték nélküli hálózatelérést biztosítani. Azt, hogy korántsem holmi szenzációhajhász bejelentésről van szó, mi sem jelzi jobban, mint hogy a jelenkori trendeknek megfelelően BlueTooth kompatibilitással is felruházott eszköz egyik korai prototípusa váratlanul már az év elején is feltűnt egy New York-i kiállításon – a mit sem sejtő látogatók nem kis csodálkozására.

ÖNKONFIGURÁLÓ SZÁMÍTÓGÉPEK

Adrian Thompson titkos naplója

A széles körben ismert Moore törvény egyik alaptétele szerint a chipek teljesítménye 18 hónaponként megduplázódik. A technológia jelenlegi fejlődési üteme mellett szinte nem is kérdéses, hogy a növekedés dinamikája nemcsak hogy fenntartható, hanem még tovább is növelhető. Persze arról, hogy mindez hogyan érhető el, már megoszlanak a vélemények: egyesek elegendőnek tartják a lapkák tranzisztorszámának folyamatos növelését, a gyártástechnológia további tökéletesítését, a Neumann által még a múlt század derekán lefektetett tézisek csiszolgatását. Ám akadnak olyanok is, s nem is kevesen, akik a megszo-

Adrian Thompson



kottól gyökeresen eltérő utat választanak: ezek közé tartozik a Sussexi Egyetemen dolgozó Adrian Thompson is, aki négy éves megfeszített kutatómunka eredményeképpen egy forradalmian új elv alapján működő "számítógéppel" állt elő. A komputerben az igazi újdonságot azok az általa FPGA-nak, vagyis Field Programmable Gate Array-nek nevezett egységek jelentik, amelyek első látásra szinte semmiben sem különböznek a hagyományos áramköröktől. A tüzetesebb vizsgálat persze már fényt derítene a különbségekre, amelyek leginkább abban ragadhatók meg, hogy az egyes "áramkörök" közötti kapcsolatok (szaknyelven szólva interconnection) nem statikusak, hanem szabadon újrakonfigurálhatók. Egy különleges program segítségével tehát a számítógép (persze bizonyos határok között) olyasfajta belső struktúrát vehet fel, amely a legjobban segíti egy adott feladat megoldását!

Az új technológiában rejlő lehetőségeket Thompson rendkívül meggyőző kísérletsorozattal demonstrálta, amelynek során egy általa tervezett FPGA egységnek azt a feladatot adta, hogy tegyen különbséget két eltérő audio jelfolyam között. A tudós csak a feladat megoldásához elengedhetetlenül szükséges alapokat programozta be az "áramkörbe", amely aztán számos alkalommal újrakonfigurálva önmagát eljutott az optimális megoldásig, mindeközben 4000 lehetséges variációt próbált ki. Habár számított a sikerre, a NewsObserver beszámolója szerint az eredmény magát Thompsont is meglepte: "A 100 logikai sejt közül, amelyeket a feladat elvégzésére szánt, alig egyharmadnyi volt ténylegesen is szükséges az áramkör munkájához. Másképp fogalmazva: az áramkör sokszorosan hatékonyabbnak bizonyult, mint egy hasonló, az ismert elvekre épülő, emberek által tervezett áramkör. Az evolúció öt logikai sejtet az áramkör többi részéhez való csatlakozás nélkül hagyott olyan helyzetben, hogy azok elméletileg semmilyen befolyással nem bírtak annak tevékenységére. Mégis, ha Thompson lecsatlakoztatta őket, az egész áramkör meghibásodott! Vagyis a chip olyan eljárást dolgozott ki, amelyik a szomszédos sejtek elektromágneses tulajdonságait hasznosítja. A valóság azonban az, hogy maga Thompson sem képes megfejteni, hogy az áramkör milyen elven dolgozik!"

Már a fent említett, a kísérletről hírt adó tudományos folyóirat cikkének címe, az "Önmagukat fejlesztő számítógépek" („Computers That Improve Themselves" – NewsObserver, 01/04) is figyelmeztet bennünket, hogy Thompson eljárásának köszönhetően nem mindennapi technológiai áttörés látszik körvonalazódni. Azoknak a szkeptikusoknak pedig, akik szerint az ilyesfajta találmányoknak hosszú évekre van szükségük, hogy

akárcsak az első prototípusig is eljussanak, ajánljuk figyelmébe a NASA-nak azt a hivatalos bejelentését, miszerint az általa működtetett Langley Kutatóközpont már meg is vásárolta az első önkonfiguráló számítógépek egyikét. A komputert gyártó StarBridge Systems állítása szerint az általuk átadandó rendszer akár több ezerszer nagyobb teljesítményt képes nyújtani, mint a hagyományos PC-k – mindezt azonos méretek mellett! Lehet, hogy hamarosan eljön a nap, amikor a külsőleg teljesen azonos szürke számítógépházak valódi "egyéniségeket" rejtenek majd, akik tapasztalati úton váltak saját szakmájuk (kutatás\fejlesztés, szolgáltatások, termelésirányítás stb.) avatott szakértőivé?

KOMPUTERES JÁTÉKOK MACSKÁKNAK

Lábak a billentyűn

Nos, a következő termék megint közel ugyanazt a kategóriát képviseli, mint az előző számunkban (Különös házasság – PC Guru 01/06) ismertetett Nintendo Game Boy Color vezérelt Singer varrógép – vagyis az épelméjűség határát jelkepező vékony vonalon egyensúlyozó egyének kreálmányáról van szó. Őszintén: gondolná-e valaki, hogy léteznek olyan szoftverfejlesztők, kik a szakmájuk kínálta szinte korlátlan jövedelemszerzési lehetőségeket figyelmen kívül hagyva talentumukat inkább a macskák szórakoztatásnak szolgálatába állítják? Pedig igenis vannak ilyesfajta megszállottak, s erre ékes tanúbizonyságul szolgál az a CyberPounce nevezetű programcsomag, amely kifejezetten a négylábú kedvencek igényeire szabott online PC-s játékokat tartalmaz. A macskák jelenleg 11 különböző játékmód közül választhatják ki (?) a nekik leginkább tetszőt, amelyek között éppúgy megtalálható a rémült kismadár, mint a hálóját szövő gyanútlan pók és a sarokba szorított egér... A szoftver alapállapotban egyfajta képernyővédőként funkcionál: amíg a gazda távol van, az amúgy unatkozó cirmos kiválóan töltheti az időt a számítógép irányította "áldozatokkal", de lehetőség nyílik kézi vezérlésre is. Az alkotógárda szerint a program megalkotásával a fő cél az volt, hogy "a bezártságra ítélt macskák végre minőségi rekreációs szolgáltatásokban részesüljenek". Részünkről csak gratulálni tudunk ehhez a háziállatok életét kétségkívül jobbá tevő kezdeményezéshez, ám nem tudjuk elhallgatni bizonyos fenntartásainkat sem: ez ideig csak kisebbik, nagyobbik testvérünkkel, szüleinkkel és nagyszüleinkkel, barátunkkal, barátnőnkkel és a (túl) gyakran látogató szomszédokkal, ismerősökkel vagy rokonokkal kellett megküzdenünk PC-nk használati jogáért, s most mindehhez még a

macskák is csatlakoznak... A túlerő lassan lehengerlővé válik, de azért ne adjátok fel. S akkor még nem is szóltunk azokról a lehetőségekről, mint amikor a játékba belefeledkezett cirmos a menekülő pók után ugrik a monitorba, vagy az agresszív egeret megfenyítendő, karmaival szétkaristolja a képernyőt...

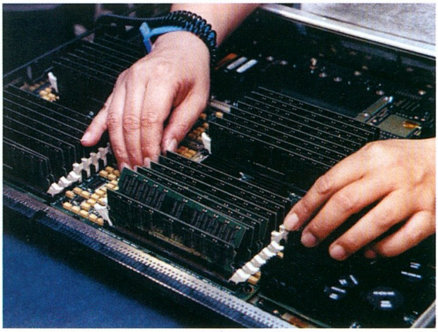
SOLAR SYSTEM SIMULATOR

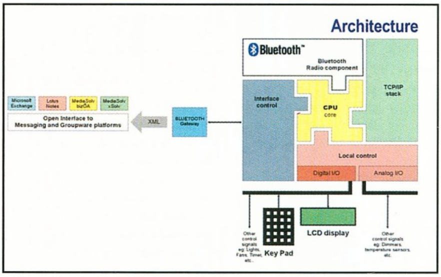
Egy pillantás az égiek szemével

Amennyiben valaki figyelemmel kísérte a jelenlegi rovatunk egyfajta szellemi elődjének tekinthető "Túl az x86-os siralomvölgyön" című sorozatunkat, talán emlékezetébe tudja még idézni a VI. részben bemutatott virtuális planetáriumot. Úgy hiszem, sokunk képzeletét megragadta a Silicon Graphics innovatív technológiájára

épülő, ott bemutatott eljárás, amelynek segítségével valós időben lehetett megjeleníteni az egyes égitestek pontos távlati másait. A virtuális planetáriummal kapcsolatos egyetlen gond tulajdonképpen csak az volt, hogy lévén az óceán túlpartján, vajmi kevés esély kínálkozik rá, hogy olvasóink többsége személyesen tapasztalhassa meg az általa nyújtott (szó szerint!) felhőtlen élvezetet. Nos, úgy tűnik, hogy eme nem elhanyagolható számú kisebbségre a fenti projektet jegyző NASA-nál is felfigyeltek, mindenesetre erre látszik utalni az a tény is, hogy nemrégiben a CalTech-kel karöltve útjára bocsátották Solar System Simulator elnevezésű szolgáltatásukat.

Az SSS alapját ugyan egy mezei grafikus munkaállomás képezi, ám az általa kezelt adatbázis annál figyelemreméltóbb: megtalálható benne csaknem az összes, különböző űrszondák által naprendszerünk bolygóiról készített fényképfelvétel. A komputeren futó szoftver, amely egy bizonyos David Seal nevű úriember alkotása, ezekből készít rendkívül élethű textúrákat, hogy aztán azokat az egyes égitesteket jelképező 3D-s modellekre feszítve előálljon a valóságosra kísértetiesen emlékeztető látvánnyal. A felhasználó szabadon megválaszthatja, hogy Naprendszerünk mely pontjáról (ez lehet valamelyik bolygó, de valamelyik űrszonda is), s mely időpontban kíván gyönyörködni a végtelen körforgásban. Az SSS-nek természetesen megvannak a maga





korlátjai, de ez jóval inkább hiányos csillagászati ismereteinknek, mintsem a rendszer hibájának tudható be: pl. egyes távolabbi égitestek felszíni képének generálásakor (Pluto, bizonyos kisbolygók és üstökösök) a szimulátor kénytelen feltételezésekre hagyatkozni. Mindazonáltal a rendszer által létrehozott képek színvonala így is csaknem összevethető az eredetivel, amire tanúbizonyságul szolgálnak az SSS-t üzemeltető NASA JSL (Jet Propulsion Laboratory) honlapján található elemzések is. Aki közelebbről is meg kívánja ismerni ennek a nem mindennapi projektnek a részleteit, vagy csak egy pillantást kíván vetni Naprendszerünkre az égiek szemével, annak javaslom a weboldal felkeresését.

DOCOMO ÉS COCA-COLA

Összeszűrték a levet

A vezeték nélküli Internetszolgáltatások éllovasának számító DoCoMo egyszerűen megállíthatatlannak tűnik. A sorozatunk III. részében már részletesen kitárgyalt ("Kamikaze i-Módra" – PC Guru 01/05) japán cég ezúttal a Coca-Colával szűrte össze a levet, hogy végre az életüket folytonos kólamámorban töltő Cokefanatikusok is részesülhessenek a harmadik információs forradalom nyújtotta előnyökből. Hiszen nincs is annál bosszantóbb, mint amikor a napi koffeinadagjáért akár ölni is képes kólafüggő amiatt kénytelen lemondani jól megérdemelt Cokejáról, mert nincs nála aprópénz. A két cég pontosan ettől a komoly kellemetlenségtől kívánta megszabadítani a jobb sorsra érdemes vásárlókat, amikor elhatározta, hogy kísérleti jelleggel számos kólaautomatát Internetkapcsolattal szerel fel. A mintegy 100 millió dolláros közös projekt keretében első lépésként mintegy 60 ezer Coke automatát tesznek alkalmassá az ún. Mcommerce-re (Mobile Ecommerce). A szomjazó vásárlónak nem is lesz más dolga, mint hogy mobiltelefonján, vagy PDA-ján a megfelelő menüpont kiválasztásával kiegyenlítse az üdítőital vételárát, s máris élvezheti ama bizonyos dél-amerikai cserje levének hamisítatlan zamatát.

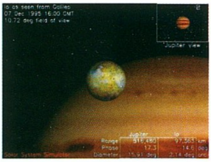
BEFEJEZÉS

Patinás konzervativizmus

Őszintén bevalljuk, többször is felmerült bennünk a gondolat, hogy KJ sorozatunk mottójául szolgáló örökérvényű szavait valamely más idézettel váltsuk fel. Ám véleményünk szerint az eme töredékből sugárzó bölcsesség mentes a hasonló mondások esetében megszokott gyors erodálódástól, nem is szólva arról, hogy igencsak tartunk a mottó esetleges elhagyását kísérő népharagtól. Tehát szívünk szavára hallgatva és a tömeg nyomásának engedelmeskedve ezúttal is: "ennyit mára a tudomány és technika újdonságaiból!"

Joshua

Joshua7401@hotmail.com



ACORP®
INTERNATIONAL
Hivatalos Importőr
www.acorp.hu
NAGYKERESKEDÉS
Mycom Kft. Mycom
Budapest, Kelenföldi u. 2.
Tel.: 204-5444, 204-5434, 204-5464 • Fax: 204-7444
www.mycom.hu
COOMP-KER
Budapest, Nádasdy u. 6.
Tel.: 215-2923, 216-8206 • Fax: 216-1163
www.coompker.hu
ACORP SZERVIZ: 06-30-996-2437
6VIA83B
693A
5VIA73
6VIA85P
7KTA
694XT
7VIA71
6A815EP
CE
intel.
AMD
VIA
ULTRA DMA
AGP
USB

WCPUID / CPU Status
[WCPUID Ver.2.8]
Vendor ID GenuineIntel
Type ID 0
Family ID 6
Model ID 8
Stepping ID 3
Brand ID Intel Pentium III 2
Platform Socket370 (PGA370 Socket)
Clock Frequency
Internal 1080.00 MHz
Clock Multiplier
External 135.00 MHz DDR 8.0
I-Cache 16K Byte
L2 Cache 256K Byte
D-Cache 16K Byte
L2 Latency 0
T-Cache Byte
L3 Cache Byte
WCPUID **** MHz
OldMan TUNING
Hardwerem-96 Kft.
Tuning konfigurációk, processzorok, alaplapok.
Átépítés alkatrész beszámítással, 3 év garancia.
Minden alkatrész tesztelve.
Cím: 1067 Budapest, Csengery u. 55.
Telefon: 3326-841, 06-20-924-4647
Nyitva: H-Cs: 9-18, P: 9-17-ig
http://oldman.ini.hu

PixelView
WIN COMPUTER
1064 Budapest, Vörösmarty u. 61.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu
GEFORCE2
32MB
MX400, MX200,
TV-OUT, DUAL-VGA verziók is
STEREO TV és FM tunerek
USB külső TV-tuner
Combo TV-tuner + 3D VGA
GameShow VGA --> TV konv.
(A PixelView TV-tuner termékek magyar szoftverrel
és használati utasítással kaphatók)
FAST - DVD, master videóeditor
VHS - SVHS - MPEG2 -> DVD - CD - SVCD
PINNACLE VIDEÓ SZERKESZTŐK
otthoni és profi célokra
STUDIO DV
STUDIO DC10
ÚJ!
PINNACLE DV500
Digi-analóg
mindenes
M-JPEG S-videó
A profi megoldás

TEAC W516E

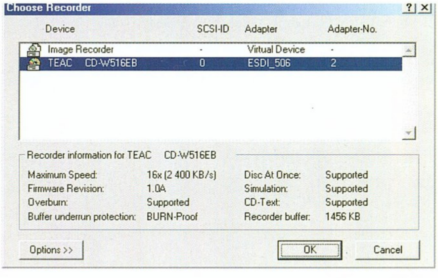
OLCSÓBB, JOBB, GYORSABB

A CD-írók piacán történő hatalmas, gyorsléptékű változások olyan tempót diktálnak a fejlesztőknek, forgalmazóknak és a felhasználóknak egyaránt, amilyenre eddig csak a grafikus processzorok fejlődését figyelve láthattunk példát. A piacvezető cégek olyan ütemben dobják piacra a soron következő, gyorsabb, jobb, biztonságosabb CD-íróikat, hogy az embernek az a benyomása támadhat: talán nem is éri meg beruházni egy-egy drágább darabra, olyan gyorsan elévülnek. A gondolatmenet több mint jogos, de logikai csapdát is rejt: ha mindig várunk, soha nem lesz új írónk, mert mindig lesz gyorsabb, újabb - és drágább. Szerencsére az árak már messze nem olyan csillagászatiak, mint két-három éve, amikor a CD-íróval felszerelt PC-s konfigurációk árának nagy részét a CD-R egység ára adta. Ma az átlagos CD-írók ára alig háromszorosa egy jobb CD-ROM olvasóénak, míg voltak olyan idők, amikor ez az arány tízszeres, tizenötszörös volt. Ha a legnagyobb PC-gyártók kész konfigurációit nézzük, akkor látható a félelmetes tendencia: a CD-író gyakorlatilag átvette a floppy, ZIP, és hasonló, kivehető lemezes meghajtók szerepét. Csak technikai megkötései miatt nem lehetséges, hogy a személyi számítógépekben a CDRW egység legyen az egyetlen újraírható, kivehető lemezes tárolóegység. Ha a CD-író hadra fogható lenne az operációs rendszerek támogatása nélkül is, már a BIOS szintjén, akkor a hajlékonylemezes meghajtókat pár hónap, a kisebb kapacitású meghajtókat (A: drive, ZIP stb.) egy-másfél év alatt végleg lesöpörné a színpadról.

MÁRKAHŰSÉG, IDEOLÓGIA

A CD-írás kultuszának egyik leglátványosabb eleme a sokszor tetten érhető, egyes veterán felhasználók esetében már-már valásos szintet megütő márkahűség. Főleg a „korábbi nemzedékhez" tartozó, többnyire Plextor és Yamaha rajongók azok, akik vérre menő vitában igyekeznek bizonygatni az internetes fórumokon, hogy egy igazi CD-író ennél a két márkánál kezdődik, és persze itt is végződik, minden más csak gyerekjáték. Ugyanígy berzenkednek a régi motorosok az ATAPI csatolás ellen mondván: annak idején nem véletlenül a SCSI volt minden CD-író alapja. Ennek ellenére újabban alig dobnak piacra SCSI csatolós egységet. A nagyobb gyártók palettáján a SCSI felületű írók csak egy kis részét képezik a teljes kínálatnak, amelynek túlnyomó része az ATAPI, USB és FireWire alapú meghajtókból áll. Utóbbiak előbb és nagyobb hírveréssel kerülnek piacra, mint a SCSI darabok. Ebben nyilvánvalóan szerepet játszik az is, hogy a SCSI eszközök a magasabb gyártási költségekből fakadó kedvezőtlenebb ár miatt ma már csak a professzionális, nagyvállalati felhasználói igények kielégítésére készülnek. Az otthoni és az irodai CD-írás egyértelműen az ATAPI szabványra épül – ezen lehet, de nem érdemes vitatkozni. Az USB és FireWire csatolós írók elterjedésére még kicsit várni kell. Egyrészt érdemes megvárni az USB 2.0 szabványt (amely gyorsabb, akár 8x-os, 12x-es írást is lehetővé tehet), a FireWire esetében pedig az újdonság jellegéből fakadó magas árnak kell lejjebb esnie, hogy konkurálni tudjon az ATAPI olcsóságával. Az alaplapi FireWire illesztők elterjedése is kedvező lenne, de egyelőre erre sem túl sok az esély. Marad tehát az ATAPI csatolás, amely olcsó és – ma már – gyorsnak is mondható.

A márkahűségnek pedig azt teszi be a kaput, hogy az elmúlt egy évben számos, ezen a területen kevésbé ismert gyártó sorra jelentette meg a gyors, és olcsó írókat. Ilyen az LG, a Mitsumi és a TEAC is, bár utóbbi meglehetősen érdekes szerepet töltött be a CD piacon.



TEAC

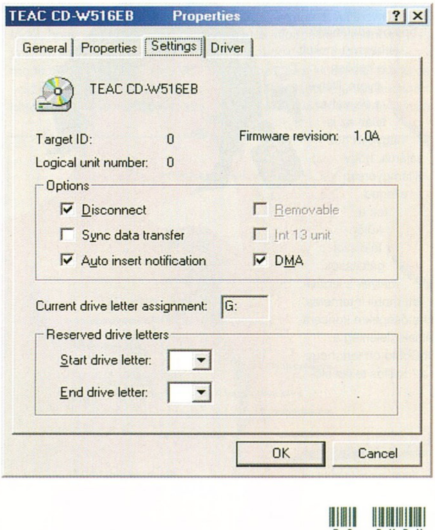
A TEAC az elmúlt évek alatt ügyesen beékelődött a piac nagyágyúi és a kis cégek közé. Eladott meghajtók szempontjából az egyik piacvezető cégnek számított, de termékeinek sebessége és technikai felszereltsége mindig elmaradt egy picit az élen csörtető nagyok mögött. Cserébe viszont jobb árat és nagyon megbízható termékeket tudott felmutatni, de mivel soha nem elsőként csatlakozott a sebességverseny lázában égő többi gyártóhoz, egy-két lépéssel mindig elmaradt az aktuális piaci trend mögött. Amikor a legismertebb márkák már 8x-os és 10x-es írókat ajánlottak 4x-es újraírási képességgel, a TEAC még mindig csak a 6x-os, újraírásra nem képes meghajtóit kínálta – de ezek a 6x-os írók a piac összes többi 6x-os írójához képest egyedülálló megbízhatósággal, élettartammal és írási minőséggel büszkélkedhettek. A TEAC szinte utolsóként adta meg magát az ATAPI dömpingnek, de az első ilyen csatolós meghajtójuk olyan jól sikerült, hogy egy csapásra visszatértek a dobogóra. Nem maradt más hátra, élvezvén a váratlan sikert, egy kicsit ráléptek a gázra ők is. Ennek a gyorsulásnak az egyik legfrissebb eredménye az az író,

amely jelenleg itt lakik a gépemben – és meg kell, hogy valljam: egyhamar nem is szeretnék tőle megválni!

MINDEN, AMI SZEMNEK-SZÁJNAK INGERE...

Úgy hozta a sors, hogy azelőtt még nem nagyon volt dolgom dobozos, „kitben" árult TEAC írókkal, így meglehetős kíváncsisággal bontottam ki az új szerzeményt. A fotókkal és feliratokkal ellátott papírdoboz igényes és szép körítést adott a benne lakozó technológiai gyönyörnek A meghajtón kívül egy 10x-esen újraírható (High-Speed) CD-RW lemez, egy TEAC márkájú CD-R korong, egy soknyelvű (angol, német, francia, olasz, portugál, spanyol, orosz) kézikönyv, OEM Nero 5.5, kétféle hangkábel, és egy IDE kábel került elő a takaros dobozból. A meghajtó a mostanában elterjedt, nagyon puritán TEAC külsőt kapta, amely hmmm... nem túl szép. Igazán visszatérhetnének a 6x-os, 8x-os SCSI példányokhoz alkalmazott, csinosabb előlaphoz. Nem mintha emiatt döntenék egy író mellett vagy ellene, de akkor is – ha már volt egy szép design, miért hagyták el? A mostani TEAC design – ha hívhatom ennek egyáltalán – kicsit olyan, mint a MIB öltözködési stratégiája: nem hagyhat maradandó emlékeket az emberben. A kézikönyvben részletes telepítési útmutató található, de ezt szokásomhoz híven nem vettem igénybe, mert az ATAPI írók telepítése nem sokat változott az idők folyamán. A tesztgépben az író kipróbálása alatt egy Intel 815 chipsetes Asus CUSL2-C alaplap, PIII833-es proci, 128 MB RAM volt, semmi tuning. Jó erős középkategóriás masina, mondhatnánk. Az író mellé nem kötöttem semmilyen más ATAPI eszközt, ezért értelemszerűen a gyárilag alapértelmezett MASTER beállításban hagytam. Ha CD-ROM vagy DVD-ROM olvasó mellé fűződ fel egy kábelre, akkor is javaslom a MASTER szerepet. Az operációs rendszer Windows Millenium volt, ennek köszönhetően telepítésre a szó megszokott értelmében nincs szükség, hiszen az operációs rendszer szabványos CD-egységnek ismeri fel (sic!). Az eszközkezelőben a DMA-t feltétlenül engedélyezd, az automatikus lemezindítást ma már nem életbevágó kikapcsolni (a CD-író programok többsége az írási folyamat idejére letiltja a meghajtóhoz való hozzáférést), de ezt én reflexből meg szoktam tenni. A meghajtóhoz kapott OEM Nero 5.5, de az internetről is letölthető 5.5.1.8-es verzió minden különösebb nehézség nélkül felismerte az eszközt. A CDRWIN 4.0 és a Padus DiscJuggler 3.00.290 is felismerte, és helyesen kezelte.

A dobozon két felirat büszkélkedik, az egyik a „Write-Proof", a másik pedig a „True 16x". Mit jelentenek ezek? A Write-Proof gyakorlatilag a Sanyo által kifejlesztett Burn-Proof (Buffer Underrun Proof) technológia, a TEAC ezt alkalmazza a meghajtóiban, csak éppen más néven tünteti fel a dobozon. Érdekes, hogy a meghajtó előlapján sem szerepel az ilyen írók esetében megszokott Burn-Proof logó sem, de úgy látszik, a TEAC továbbra is szeret különcködni. A True 16x pedig arra utal, hogy a Yamaha 16x-os írójával ellentétben ez az író a lemez elejétől a végéig valóban 16x-os sebességgel ír a Plextor és a Sanyo írókhoz hasonlatosan állandó fordulatszámon pörgetve a CD-R lemezt az égetés ideje alatt. Ez (megfelelő alapanyagra) jobb írási minőséget eredményez, hiszen az író a lemez minden pontján a kalibrációs eljárás során megállapított lézerintenzitással dolgozik, így a rögzített írási sebesség egyenletes jelerősséget biztosít a teljes felületen.



GYORSHAJTÁS

Akár Audio grabbeléssel, akár sima adatlemez-olvasással tettem próbára, a TEAC írója majdnem olyan jól – sok esetben jobban – szerepelt, mint napjaink leggyorsabb ATAPI csatolású CD-ROM olvasói. A fejmechanika kicsi és könnyű, ezért az elérési idők is meglepően impozánsak, ez CD-író esetében meglehetősen ritka és nagyon megbecsülendő tulajdonság. Kompatibilitás terén egyedülállóan jól szerepelt, hiszen minden CD-író program, kezdve az Easy CD Creatortól a CloneCD másolóprogramig maradéktalanul támogatta. Minden létező írásmódot ismer, beleértve a DAO, a SAO, a TAO, a DAO-RAW, a SAO-RAW és a növekményes írásmódokat, de a szubkódok olvasása és írása, a CD-TEXT és a CD+G (ez utóbbi programfüggően) ugyancsak támogatottak. Egy 74 perces lemezt 4 és fél perc alatt képes teleírni 16x-os sebességgel, és a Philips 16x-os Silver Premium, valamint az Eurodata 16x lemezekkel végzett tesztek azt mutatják, hogy kiváló minőségben! Ha egy meghajtóban keresel egy teljes értékű írót és egy jó olvasót, akkor most nem tudnék ennél jobb egységet megnevezni. A gyári firmware hibátlannak tűnik, ami a mai tendenciát figyelembe véve szintén becsülendő, sok író jön ki kapitális hibákkal.

A növekményes módban írt CDRW lemezek olvasása és kezelése egy-két pillanatban érezhetően gondot okozott az egységnek, de az ilyen lemezek sok meghajtóban rakoncátlankodnak.

A TEAC 16x-os írója semmiben nem marad el az általam használt 16x-os Plextor és Sanyo íróktól. Minőségben, tudásban méltó vetélytársa lesz az élen trónoló márkáknak, így nagyon kíváncsian várom, hogy a következő menetben (a 20x-os és 24x-es írók csatájában) a TEAC milyen termékkel jelentkezik. Ha ezt a vonalat követi, könnyen lehetséges, hogy a rút kiskacsa szerepből lassan kinövő TEAC meghajtók a Plextor és Yamaha babérjaira pályázhatnak a keményvonalas CD-fanatikusok táborában is.

Kapcsolódó linkek:
www.teac.com/DSPD/16X10X40_Retail_Kit.htm
www.teac.com/DSPD/TechSupport/Firmware/ide_f.htm

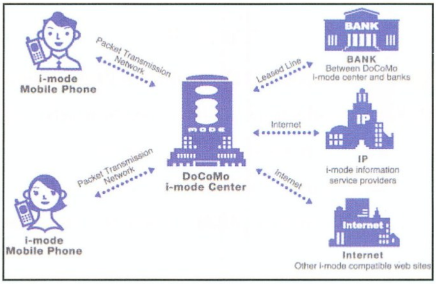
PPéter
ppeter@cdgrab.hu
http://www.cdgrab.hu

MOBIL - NTT DOCOMO

A szórakoztató elektronika és konzolpiac kapcsán egy ideje már megszokhattuk, hogy az új termékek első lépésben a Japán piacon kerülnek forgalomba, ezt követi az amerikai, majd az európai premier. Ugyan az Xbox kapcsán a jól bevált sorrend felborulni látszik, ám az vitathatatlan, hogy a szigetország továbbra is az új technológiák bölcsőjének számít. Amennyiben kicsit eltávolodunk a játékgépektől, és a hasonlóan érdekes mobil-távközlésre fókuszálunk, akkor a fenti megállapítás még inkább érvényes. (Az sem mellékes, hogy ebben a témakörben mi magyarok is az európai élmezőnyben foglalunk helyet, azaz képesek vagyunk arra, hogy az eseményeket az átlaghoz hasonló fejlődési fázisból ítéljük meg.) Korábbi rovatunkban már beszámoltunk Japán legnagyobb mobilszolgáltatójának egyedülálló sikereiről, amelyek kapcsán az egész világ megismerte az NTT DoCoMo nevet. A cég által kínált i-mode szolgáltatásra 2001. május végéig 24 millió előfizetőt regisztráltak. Így fordulhatott elő, hogy 2000. januárjában – a szolgáltatás beindítása után pár hónappal – a világ legértékesebb vállalatainak rangsorában, a Microsoft és a General Electric után rögtön a harmadik helyen landolt gyakorlatilag teljesen az ismeretlenség homályából érkezve, már amennyiben ez elmondható egy több tízmillió előfizetőt már korábban is kiszolgáló mobilóriásról. Az i-mode a japán cég házon belül fejlesztett mobil internetszolgáltatása, amely segítségével a felhasználók levelezhetnek, internetes oldalakat nézhetnek meg, illetve a kifejezetten a szolgáltatás kihasználására épülő alkalmazások egész sorát vehetik igénybe. Mindezt a DoCoMo által kínált i-mode kompatibilis készülékeken, melyek közül a drágább modellek már 256 színű grafikus kijelzővel rendelkeznek. A rendszer lehetővé teszi, hogy futtassuk a banki tranzakcióinkat, megrendeljük a mozijegyünket, vagy épp helyet foglaljunk valamelyik repülőgép-társaságnál. A szlogenek ismerősek lehetnek a helyi WAP kampányból is, ám míg Japánban milliók csatlakoztak havonta a rendszerhez, és a telítettség már közel 60 százalékos, addig nálunk, de gyakorlatilag az egész világon a WAP nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Alapvető különbség persze, hogy az i-mode csomagkapcsolt rendszerre épül, melynek áldásait a GPRS kapcsán hamarosan mi is élvezhetjük majd. Ilyenkor a maghálózatban az adatfolyamot kisebb-nagyobb egységekre vágják, és azok a hálózatban akár különböző utakon haladva, egymástól függetlenül érik el a célállomást. A megoldás vonzó a mobilelérés szempontjából, hiszen csak akkor foglalja le a frekvenciát, amikor a tényleges adatátadás történik, ráadásul a felhasználónak is csak az elküldött és a fogadott adatmennyiség után kell fizetnie. Sajnos a szigetországban még nincs kiküldött tudósítónk, de a neten elérhető infók alapján az i-mode a 9600 bps-os adatátviteli sebesség mellett is kellően gyors, illetve a sikeréhez talán az is nagyban hozzájárult, hogy villámgyorsan elterjedtek a különféle szolgáltatások, melyek a kibővített mobil internetes lehetőségekre koncentrálnak. Jelenleg a DoCoMo ott tart, hogy a 37 milliós teljes előfizetői táborából valamivel több, mint 24 millióan már i-mode előfizetők, és az utolsó hónapban még mindig tartani tudták a robbanásszerű növekedést újabb 900 ezres létszámgyarapodással. A vállalat nettó nyeresége 45 százalékkal múlta felül az előző évi eredményeiket, elérte a 3 milliárd dolláros rekordot. A március 31-én véget ért pénzügyi évük forgalma 26 százalékkal volt magasabb az előző évinél, ami összesen 38 milliárd dollár bevételt jelentett. Ezek alapján úgy tűnik, hogy a DoCoMo csillaga egyelőre a pályájának a csúcsán tart, ám a vállalat elemzői már felhívták a figyelmet arra, hogy a mobil internetes szolgáltatásuk növekedésének mértéke a jövőben csökkenni fog. Vélhetően a következő 2-3 év alatt az i-mode eléri a helyi mobil internet piac 80 százalékos lefedését, amely egyben a szolgáltatás telítettségi határpontja is lesz. Elkerülhe-

MODE

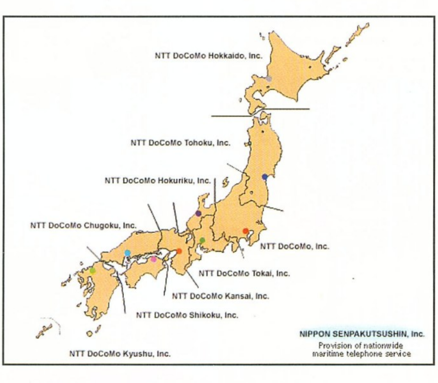
tetlen tehát az olyan új szolgáltatások bevezetése, amelyek már 3G hálózatokat igényelnek. Ezzel kapcsolatos a cégről szóló hírek másik csokra, hiszen természetesen a DoCoMo a harmadik generációs hálózatok kiépítésében és beüzemelésében is az élen jár. Igaz ugyan, hogy a tervezett időponthoz képest a FOMA nevű 3G szolgáltatásukkal már 2-3 hónapos késésben vannak, de elmondhatják, hogy a világon egyedülálló módon, május vége óta 4000 felhasználójuk már a szélsávú rendszerüket teszteli. A próbaüzemre a neten keresztül lehetett jelentkezni, és a japánok vállalkozó kedvét jelzi, hogy nyolc nap alatt, közel 147 ezer érdeklődőt regisztráltak. Ebből sorsolták ki azt a 4000 szerencsést, akikről annyit érdemes tudni, hogy 78 százalékuk férfi volt, 30 százalékuk jelenleg is i-mode előfizető, illetve, hogy 60 százalékuk a mozgókép megjelenítésére alkalmas készüléket szerette volna kipróbálni (érthető okokból:)). A nyilvános tesztelésre jelentkezők a mobilokhoz ingyen juthattak, nem számláznak nekik az adatátvitelért és a telefonálásért sem, ám a havidíjakat és az egyéb díjakat meg kell fizetniük. Az arany életnek október elején lesz vége, hivatalosan ugyanis ekkor indítják el a FOMA-t, melyet egyelőre Tokió területére korlátoznak. Érdekesség, hogy az éles próba első hetén az egyik szerver rögön meghibásodott, így a harmadik generációs teszttelefonokra 18 órán keresztül nem érkeztek meg a számítógépekről elküldött e-mailek. Ráadásul a hiba az i-mode előfizetőket is sújtotta, bár ők „mindössze” 3 órás kiesést tapasztalhattak. Talán a DoCoMo nem véletlenül döntött úgy, hogy a májusi bevezetés helyett - a már akkor is meglévő szoftveres nehézségeik okán - inkább hosszabb tesztidőszaknak kezdenek neki. Ugyancsak késik az általuk ígért színes kijelzős videotelefon, amely a 3G-s rendszerek igazi nagy durranásának számít. Az előzetes információk szerint a notebookokban használt datacard változat és a kibővített i-mode-os készülékek után, június közepén a tesztelők a videotelefonok prototípusait is kipróbálhatják majd. A rendszer tehát a szolgáltatás startjára végleg összeáll, és októberben már újfajta időszámítás veheti kezdetét.



Miközben elképedve figyeltük a japán cég szárnyalását, a hazai szolgáltatók is jelentős sikerekről számolhattak be. A nyár elejére a Westel előfizetőinek száma elérte a 2 milliót, míg a Pannon mellett közel 1,5 millióan döntöttek. Mindez a Vodafone 250 ezres táborával kiegészítve igen figyelemreméltó számot eredményez, ráadásul az előrejelzések szerint a hazai mobilpenetráció még az év vége előtt eléri majd az 50 százalékot, azaz 2002-re minden második hazai állampolgár mobiltelefonnal rendelkezik majd. Mindez sajnos úgy tűnik, kevésnek bizonyult, hogy első lépésben mi is bekerüljünk a DoCoMo „európai tervébe”, mely szerint 2002-ben az öreg kontinensen is bevezetik az i-mode szolgáltatást.
A holland KPN Mobile és az olasz Telecom Italia Mobile bevonásával Hollandiában, Olaszországban, Belgiumban és Németországban építik ki elsőként az ehhez szükséges feltételeket, egy későbbi időpontban pedig Ausztria, Franciaország, Spanyolország, Görögország és Törökország is élvezheti majd az i-mode előnyeit. A telepítés folyamatát hágai székhellyel a DoCoMo és a KPN által létrehozott közös vállalat irányítja majd, melyben a Japán mobilszolgáltatónak 75 százalékos tulajdonrész jut. Ugyancsak jövőre indul az i-mode az USA-ban is, bár erről a részletek egyelőre még nem kerültek felszínre.

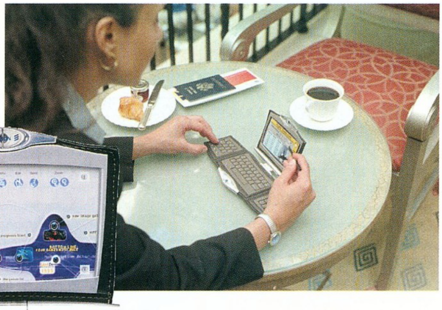
Végül záró momentumként szembesültünk a Financial Times brit napilap legfrissebb toplistájával, melyen az 50 legértékesebb vállalat között az NTT DoCoMo az előző évi előkelő harmadik helyről a 16.-ra csúszott vissza. Mindezt a fenti eredményeinek a birtokában, bár ezzel az eredménnyel azért aligha kell szégyenkeznie, hiszen olyan cégeket utasított a háta mögé, mint az IBM (18.), a Coca-Cola (22.), az AOL (36.) vagy a Deutsche Telecom (40.). A listán jól követhető, hogy az „új gazdaság” cégei rendre visszaszorultak a hagyományos iparágakat képviselők mellett, bár az első tízben azért helyet kapott a Cisco, a Microsoft, az Intel és a Vodafone is.

shoebaron
shoebaron@vogel.hu



MOBIL - ERICSSON

Természetesen nem kell Japánig kitekintenünk, hogy a mobil iparág meglepő változásait szemlélhessük; elég, ha elindulunk észak felé, és körülnézünk a Skandináv országokban. Úgy tűnik, hogy a világpiacon közel 40 százalékos részesedéssel bíró finn Nokiának nincsenek komolyabb nehézségei, az első negyedévüket az előző év hasonló időszakához képest 22 százalékos forgalomnövekedéssel zárták. Persze a jövővel kapcsolatban ők is óvatosak, épp a napokban számoltak be arról, hogy az előzetes terveikhez képest az éves eladásaik várhatóan csökkennek majd. Ezzel szemben a harmadik legnagyobb mobiltelefon-gyártó, a Svéd Ericsson már az év eleje óta folyamatos kompromisszumokat kénytelen kötni a mobiltelefon-üzletágának életben tartásáért. Ugyan a vállalat vezető szerepet tölt be a mobilhálózatok építésében, és sorra nyeri el a szolgáltatók tendereit, a készülékgyártás válságának köszönhetően rendre veszteséges pénzügyi eredményeket produkál. Az áldatlan helyzet megoldásaként januárban kiadták a mobiltelefon-gyártásukat a szingapúri bejegyzésű Flextronicsnak. Az együttműködési megállapodás értelmében a fent említett cég április elejétől átvette az Ericsson brazíliai, malajziai és svédországi gyárait tovább növelve ezzel eddig sem csekély részesedését a nagyobb cégek szürke eminenciás bedolgozójaként. Biztos emlékeztek még rá, hogy a Microsoft az Xbox gyártását „bízta” a Flextronicsra, amely épp a magyarországi üzeméből látja majd el Európát a szükséges mennyiségű konzollal. A megoldás előnye mindkét esetben, hogy a terméket fejlesztő céget nem terhelik a gyártási folyamat nehézségei, azaz teljes energiájával a kutatásra és a fejlesztésre tud koncentrálni. Lényegében az egész kivitelezés hatékonyabbá válik, hiszen az erre szakosodott cégek, mint a Flextronics, már jelentős tapasztalatokkal rendelkeznek a gyártási folyamat költségeinek csökkentésében, így a bérbeadással a megbízó még mindig versenyképes árat képes realizálni. Az Ericsson persze kevésbé volt szerencsés helyzetben, mint a Microsoft, hiszen a Svédeknél a megoldás inkább kényszerűség volt, amelyhez a piaci viszonyok gyors változása vezetett.

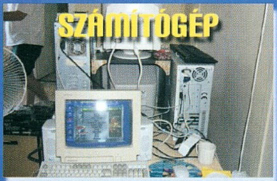


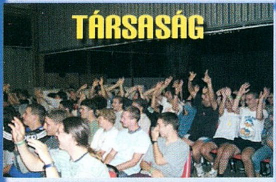
Ráadásul jól jelzi az Ericsson mobiltelefon-üzletágának válságát, hogy a gyártáskihelyezés gondjának megoldása mellett az értékesítéseik 2001-ben folyamatosan csökkentek, így elkönyvelhették azt a szomorú hírt is, hogy az első három hónap eladásait alapul véve visszacsúsztak a negyedik legnépszerűbb gyártó – számukra nem túl megtisztelő – helyére. A dobogó harmadik fokára az ügyesen lavírozó Siemens kapaszkodott fel 6,9 millió eladott telefonnal. Hogy ez a pozíció mennyire lesz majd tartós számukra, egyfelől nagyban függ attól, hogy miként fogadják a német gyártó modelljeit az amerikai piacon. Mivel a Siemens készülékei az USA-ban eddig nem voltak közismertek, ezért a vállalat vezetősége úgy határozott, hogy 2001-ben komoly reklámkampánnyal támogatja a márkanév megismertetését és a készülékek bevezetését. Másfelől kérdés, hogy az egykori harmadik, az Ericsson miként reagál a történésekre. Természetesen a Svédek már csak a sikeres mobilhálózat-építő üzletág révén sem szívesen mondanának le az egyelőre 7-8 százalékos piaci részesedéssel bíró mobiltelefon-részlegükről, ezért május elején újabb fontos stratégiai döntést készítettek elő.

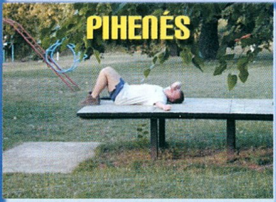
Ennek értelmében az Ericsson és a Sony közös vállalatot alapít a mobiltelefonok új generációjának kifejlesztésére és forgalmazására. Az optimista vélemények mellett sokan egyből a vesztesek szövetségének titulálták a japán-svéd összefogást mondván, hogy ketten sem lesznek majd képesek a világpiacra komoly befolyást gyakorolni. Ezt támasztja alá, hogy a Sony még Japánban sem piacvezető, a teljes mobilkereskedelemnek pedig mindössze a 0,9 százalékát bonyolítja. Ugyanakkor élen jár az elektronikai megoldások kivitelezésében, nagy tapasztalata van a szórakoztató elektronikában, a zenében, a játékokban, így az a változat is elképzelhető, hogy mindez az Ericsson fejlett mobiltechnológiájával ötvözve majd erős céget eredményez. Az október elején induló Sony Ericsson Mobile Communications (SEMC) nem titkolt célja, hogy új márkanév alatt olyan készülékeket fejlesszenek és hozzanak forgalomba, amelyek a mobil internetezés felé haladó GSM világban vezető szerephez juttatják a két cég jelenleg igencsak megviselt állapotban lévő mobil-üzletágait. Részünkről optimistán várjuk a londoni székhelyű SEMC első piaci lépéseit, reméljük, hogy a házasságból teljesen új alapokon nyugvó, ultramodern készülékek látnak majd napvilágot:).

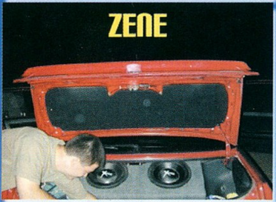
shoebaron

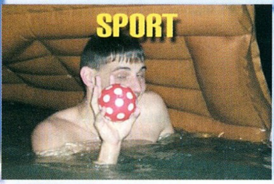
AMI BIZTOS LESZ:











A NYÁR UTOLSÓ NAGY BULIJA...

PC GURU TÁBOR 2001

HAGYOMÁNYAINKHOZ HÍVEN IDÉN IS MEGRENDEZZÜK NYÁRBÚCSÚZTATÓ SZÁMÍTÓGÉPES TÁBORUNKAT. QUAKE, STARCRAFT, COUNTER STRIKE MINDEN MENNYISÉGBEN.
ÉJJEL-NAPPAL MŰKÖDŐ HÁLÓZATOK.
ÉBRESZTŐ, REGGELI TORNA, NAPIREND NINCS.

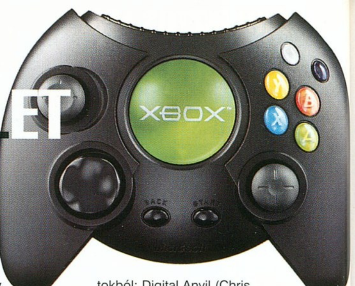
IDŐPONT: 2001. AUGUSZTUS 21-28. 8 NAP, 7 ÉJSZAKA
HELYSZÍN: ALSÓÖRS
ELHELYEZÉS: 3-4 ÁGYAS SZOBÁKBAN
A TÁBOR KÖLTSÉGE:
ÉTKEZÉS NÉLKÜL: 11000 FT
ÉTKEZÉSSEL: 19000 FT
(NAPI 4X ÉTKEZÉS, 1. NAP: VACSORA, 8. NAP: REGGELI)
A JELENTKEZÉS ALSÓ KORHATÁRA: 16 ÉV*
16 ÉV ALATTI GYERMEK KIZÁRÓLAG FELNŐTT FELÜGYELETTEL JÖHET!

SZÁMÍTÓGÉPRŐL ÉS HÁLÓZATI KÁRTYÁRÓL (KÁBELRŐL) MINDENKINEK MAGÁNAK KELL GONDOSKODNIA, MI AZ ELHELYEZÉST ÉS A HÁLÓZATOT BIZTOSÍTJUK.
A NAPONTA MEGRENDEZÉSRE KERÜLŐ MULTI-PLAYER VERSENYEKRE AZOK IS BENEVEZHETNEK, AKIK NEM HOZNAK MAGUKKAL GÉPET.

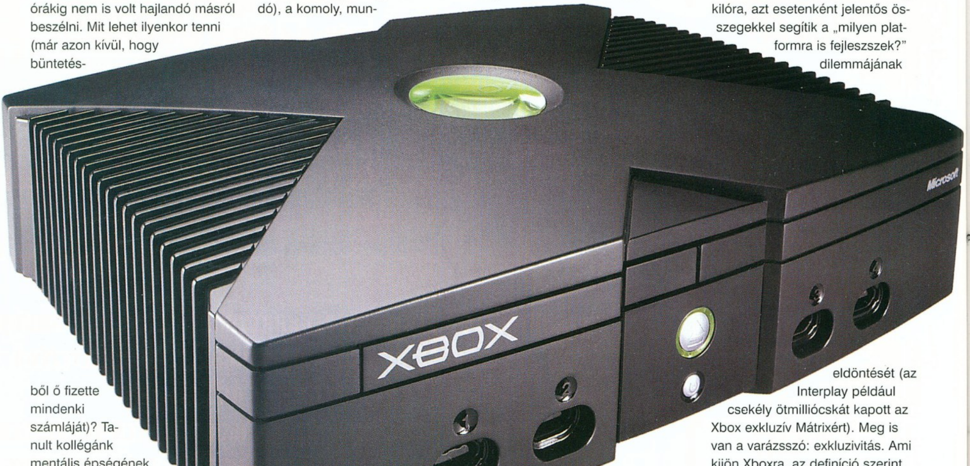
TOVÁBBI INFORMÁCIÓ:
BALASSA TÍMEA 350-8179,
PCGURU@VOGEL.HU,
BUDAPEST, 1300, PF. 210.

ŐK BIZTOSAN OTT LESZNEK:
LILY, BRAZIL, LAZA, CHRIS, SHOEBARON, SASA, MOCSY, GALE, LAYOSH...

ÖSSZEESKÜVÉS-ELMÉLET



A dolog ott kezdődött, amikor az E3 utáni abszolúte nem hivatalos szerkesztőségi gyűlésen a „világlátott" Sasa első mondata az volt: „A PC-nek vége, befellegzett, az Xbox mindent lesöpör". Ez alapjában véve még nem lett volna furcsa, hisz' fent nevezett egyébként is hajlamos a hülyeségre, de az már felettébb gyanús volt, hogy egyrészt az említett kinyilatkoztatást még az első sör előtt tette, másrészt utána még órákig nem is volt hajlandó másról beszélni. Mit lehet ilyenkor tenni (már azon kívül, hogy büntetésből ő fizette mindenki számláját)? Tanult kollégánk mentális épségének visszaszerzése érdekében (azóta többször kellett már lefogni, nehogy hirtelen felindulásból Xbox logót tetováltasson az alfelére) megpróbáltunk kicsit mögé nézni a milliárd dolláros Xbox őrületnek, és kitalálni, mit is főz nekünk Redmondban a jó Bill...



Kezdjük az alapoknál: mi is van az Xbox dobozában? Van benne egy 733 MHz-es Intel Pentium 3, egy GeForce 3-ashoz hasonló spéci Nvidia grafikus processzor, 64 mega memória, egy tízgigás winchester, DVD, USB és Ethernet csatlakozó. Szoftveroldalról mindezt egy erősen optimalizált Windows 2000-kernelen üldögélő DirectX8-as rendszer terelgeti. Első számú felismerés: az Xbox nagyjából megfelel egy Windowsos PC-nek. Olyannak, amelyik „be van betonozva", csúcsminőségű alkatrészekből áll össze, stabil, ugyanakkor rugalmatlan, nem lehet belenyúlkálni, kártyákat cserélgetni benne, drivereket piszkálni és egyebek. Viszont minden olyan dologra kiválóan alkalmas, amit a PC tud, és némi köze van a szórakoztatáshoz. Játékok, DVD, net (mibe kerül a MS-nak egy USB-s Xbox billentyűzetet és egeret kiadni?), zene és film (csodálkoznék, ha nem lehetne megoldani az MP3- és DivX-lejátszást). Ha jobban meggondoljuk, az office-alkalmazások (amelyek terén a MS már amúgy is egyeduralkodó), a komoly, munkára való szoftverek és egyéb „zavaró tényezők" (CD-írás...) kivételével mindent tud, amit a PC-k. Ráadásul jobban tudja, és olcsóbban. Na, és milyen még ez a csoda pécékonzol? Hát Microsoft-gyártmányú. A MS mondja meg, milyen alkatrészek kerülnek bele, a MS-tól veszed meg a hardvert, és a MS kasszájában csörren az öt dollár royalty minden egyes eladott Xbox szoftver után.

Lassan ki is mondhatjuk szerény gondolat-kísérletünk végkövetkeztetését: a Microsoft az Xboxszal nemcsak a konzolpiac meghódítására tör, de az egész multimédia-szórakoztatóipar bekebelezésére. Az Xbox „lenyeli" a PC-t, lévén maga is egy PC, csak jobb, olcsóbb és csábítóbb mind kiadó, mind fejlesztő, mind vásárló szemszögéből, emígyen megerősödve pedig maga alá gyűri a Sony-Nintendo uralta konzolpiacot is. Sőt, másképp fogalmazva: egy „Xbox" címkével ellátott PC csap össze a japán gigászokkal a harmincmilliárd dolláros piacért. A fejlesztők és kiadók tömegével állnak át Xboxra, mert könnyebb rá fejleszteni, mint PS2-re, és nagyobb pénz látszik benne, mint a PC-ben. Na meg az sem csak ártatlan hobbi, ahogy a MS az utóbbi időben bevásárolt fejlesztőcsapatokból: Digital Anvil (Chris Roberts és díszes kompániája), Bungie (Halo, Oni, Myth...), Ensemble (Age of Empires), Big Huge (Sid Meier jobb keze, Brian Reynolds és népi zenekara) és így tovább. Akit meg nem vettek meg kilóra, azt esetenként jelentős összegekkel segítik a „milyen platformra is fejlesszek?" dilemmájának eldöntését (az Interplay például csekély ötmilliócskát kapott az Xbox exkluzív Mátrixért). Meg is van a varázsszó: exkluzivitás. Ami kijön Xboxra, az definíció szerint nem jöhet ki más platformra fél éven belül. Ami meg nem direkt Xbox fejlesztés, abba a portolás során mindenképpen bele kell vinni anynyi újdonságot, hogy mar-

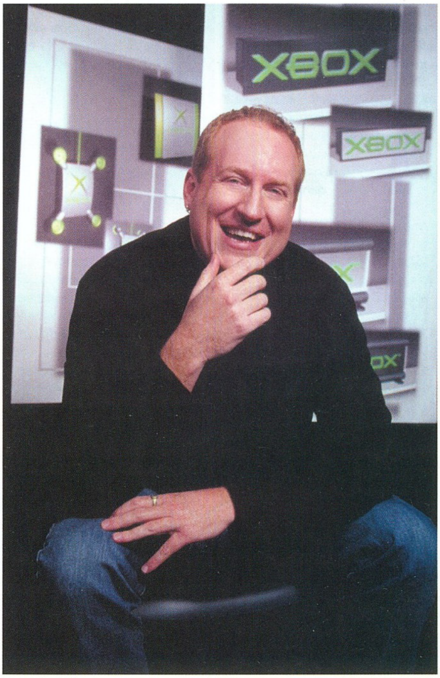
kánsan más/több legyen, mint az eredeti volt. Már most, majd' fél évvel a doboz megjelenése előtt bőszen folyik a nyálcsorgatásra (és Xbox vásárlásra) ingerlő hadjárat, úgy a PC-s (Halo, Unreal Championship, Broken Sword 3, Project Ego), mint a konzolos (Dead or Alive 3, Munch's Oddyssee, Jet Set Radio Future, Tony Hawk's Pro Skater 3) ízlésvilággal rendelkezők felé. Ráadásul kósza pletykák keringenek arról is, hogy az MS nemes egyszerűséggel felvásárolná a PlayStation-játékok koronázatlan királyának tartott SquareSoftot Final Fantasy-rajongók millióit állítva át ezzel a saját oldalukra. Mondjuk ilyen alapon megvehetnék kilóra a teljes Sonyt is szőröstül-bőröstül... Igazából ez a MS nagy előnye: Bill Gates utóbbi években/évtizedben elkövetett zseniális húzásainak és blöffjeinek köszönhetően ma már mindenki elhiszi róluk, hogy egyszerűen nem tudnak veszíteni; aki az útjukban áll, azt betemetik pénzzel és még abból is jól jönnek ki, ha a bíróság háromfelé vágja őket.

Nem esett még szó az Xbox áráról, amely pedig igen szemtelen: 300 dollár. Ugyanannyi, mint a PS2-é, és majd egy százassal olcsóbb, mint a GeForce3 kártyák... Hogy lehet ez? – vetődik fel a kérdés. Hát úgy, hogy a MS nagyon vastag veszteséggel árulja a „vasat", a jól értesültek szerint minden egyes Xboxon közel száz dollárt veszít. Kis fejszámolás: csak a bevezető marketing-kampányra 500 milliócskát szánnak, továbbá a megjelenéskor egymillió, aztán a karácsonyi piac és az európai premier lecsengése után ötmillió eladott gépet terveznek. Ez azt jelenti, hogy akkora befektetés áll a csodadoboz mögött, amelyik rövidtávon csekély egymilliárdos (!!!) veszteséggel számol, a gép fejlesztési költségeit nem számítva, ami szintén nem két fillér lehetett. Milyen elképesztő lehetőségeket láthat Gates a multimédia/játékpiacban, ha ennyi pénzt lazán odadob kezdésnek? És vajon mit tehet a Sony és a Nintendo, hogy felvegye a milliárdos kesztyűt?

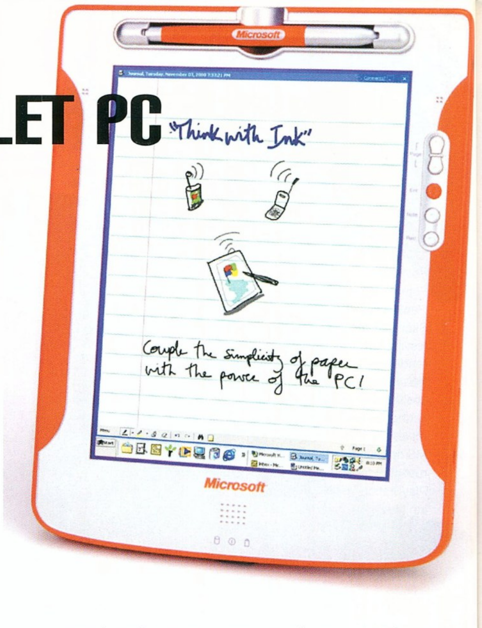
Most jön az ilyenkor szokásos „igen ám, de". Igen ám, de ha az Xbox ennyire PC, az egyéb következményekkel is járhat. Például megeshet, hogy lehetőség nyílik az Xboxos programok futtatására PC-n valamiféle crack, patch, emulátor vagy egyéb varázslat segítségével. És ha erre lehetőség van, akkor jótét lelkek (hah, mit is beszélek: aláváló gonosz fráterek azok!) expressz sebességgel meg is írják ezeket a kis programocskákat. És itt jön az újabb csavar: mi van, ha a MS direkt számít is erre, ezeket a PC-re átcrackelt játékokat mintegy demónak tekinti, ami segíti az Xbox programok szélesebb körű megismerését, és ezzel próbálja átcsábítani a megrögzött PC-seket az új dobozhoz? Minden lehetséges... És hogy a dolog még bonyolultabb legyen, ott a Nintendo, amely ügyesen az Xbox premier előtti hétre időzítette saját új generációs konzoljának, a GameCubenak a megjelenését - kerek egy százassal olcsóbban a MS dobozánál. Na és a Sony fejeseit sem kell félteni, a fejem tenném rá, hogy novemberig komoly árcsökkentéseket fognak véghezvinni a PS2 életképességének megőrzése érdekében. Könnyen teszik, hiszen náluk a veszteséggel eladott hardveren futó bestsellerek royalty-dollárjai lassan már pozitívba fordítják a mérleget, és az igazi nagyágyúk (Metal Gear Solid 2, Final Fantasy X és a többiek) csak az idén érkeznek. A PlayStationnek ráadásul ott van a most előnnyé váló nagy hátránya is, miszerint igen nehéz programozni, így a mai játékok a gép valódi képességeinek csak a töredékét használják ki. Ergo a PS2-játékok még egy jó ideig egyre szebbek, gyorsabbak lesznek, míg a bejáratott DirectX-es platform már nem kínál annyi felfedeznivalót a fejlesztőknek. A súlyos az, hogy a jó Bill ezt mind pontosan tudja. És mégis hajlandó feltenni a milliárdos tétet a játszmára, hajlandó megkockáztatni a PC játékplatform-létét a szép új világért, ahol a multimédia, a játék, a net és egyáltalán mindenféle elektronikus szórakozási forma egyetlen dobozból jön, amelyen a szerény „Made by Microsoft" felirat díszeleg. Csak hogy Huxley szelleme se nyugodhasson: Xbox, ha mondom, segít a gondon...

Nohát. Különösebben nagy okosságot mondanom, vagy a nagy kérdésekre választ adnom természetesen nem sikerült (nem itt lennék, ha tudnám azokat a válaszokat...), mindenesetre efféle konspiráció-teóriák gyártásával vidáman telik az idő novemberig, amikor az első Xbox feliratú dobozok megjelennek az amerikai boltok polcain (ideát valószínűleg csak 2002 elején, de majd csak megoldjuk valahogy), és onnantól aztán nincs megállás!

Hancu



MICROSOFT TABLET PC



COMDEX 2000

Larry szomorú hétfője

A közönség lélegzetvisszafojtva figyelt, mindenki arra várt, hogy Bill milyen újdonsággal sokkolja majd a világot. Talán az "Ablakok" névre hallgató destabilizáló szoftver legfrissebb verzióját mutatja be? Vagy inkább a "Felfedező" nevezetű kémprogram most implementált felhasználó-ellenes funkcióiról mesél majd? Nem, a tőle megszokott hanyag eleganciával öltözködő Bill kezében e helyett inkább egy leginkább túlméretezett PDA-ra hasonlító, s láthatóan akár súlyos testi sértésre is alkalmas tömegű és méretű szerkezet tűnt fel. A Bill által kitalált termékekért mindig feltétül nélkül rajongó hallgatósereg ekkor egy pillanatra elbizonytalanodott, de aztán a rutinos előadó hírében álló egykori Vezér, ma Fő-szoftverépítész szavai gyorsan meggyőzték őket, hogy amit látnak, az valójában nem egy idejétmúlt mágneses tábla, hanem maga a nagybetűs JÖVŐ. A közönség ekkorra már lelkesen tapsolt, itta a köztudottan mindig (így most is) az igazságot, csakis a színtisztát mondó Bill minden szavát, egyesek éljenezték is. Egyedül a piros-fehér színeket képviselő Larry volt boldogtalan: lelke mélyén már tudta jól, hogy az ő adatbázis-kezelője hiába háromszor gyorsabb, Bill már megint ellopta tőle a show-t...

TABLET PC

Palmtop szteroidokon

Talán így lehetne leginkább összefoglalni azokat a drámai eseményeket, amelyek múlt év november 13-án történtek az új Microsoft technológiák egyik hagyományos bemutatási terepéül szolgáló Comdex kiállításon. A sokáig a Microsoft élén álló, de napjainkban egyre inkább (legalábbis a cégvezetés szempontjából) háttérbe húzódó Bill Gates ezen a napon jelentette be a reményei szerint "a papír egyszerűségét a PC teljesítményével kombináló" újdonságot, az ún. Tablet PC-t.

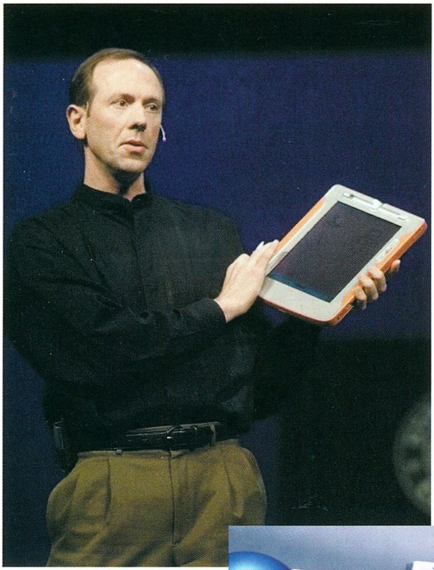
A találó nevet viselő eszköz tulajdonképpen olyan, leginkább digitális palatáblára hasonlító számítógépként írható le, amelyik Windows XP operációs rendszert futtat, s tervezésekor a könnyű kezelhetőség mellett az alacsony súly és a könnyű kezelhetőség elsődleges szempont volt. A Tablet PC koncepciója mögött álló technológia legnagyobb ereje abban rejlik, hogy lehetővé teszi a Windows alapú alkalmazások számára, hogy kihasználhassák az elektronikus toll alapú bevitel előnyeit. Ennél a pontnál valószínűleg többen megjegyzik majd, hogy a Tablet PC látszólag semmi olyat nem mutat fel, amelyet előzőleg ne láttunk volna már bármelyik mezei PDA esetében – ez ebben a formában szerencsére nem igaz, ti. a Microsoft újdonsága által alkalmazott ún. "digitális tinta" eljárás a kézírás minden eddiginél élethűbb rögzítését teszi lehetővé, ráadásul oly módon, hogy az később szabadon újraformázható vagy szerkeszthető. Az itt alkalmazott újfajta megközelítés néhány meglehetősen nehézkes tevékenységet is jócskán leegyszerűsít, ilyen pl. a dokumentumok menet közbeni ("on the fly") szerkesztése, vagy azok egyetlen kattintással történő frissítése és elküldése (köszönhetően a vezeték nélküli hálózati technológiák beépített támogatásának). A nagyfelbontású LCD kijelzőnek köszönhetően pedig nemcsak a hosszú távon eddig meglehetősen fárasztó olvasás válik kényelmesebbé, hanem a multimédiás alkalmazások is sokkal jobban mutatnak majd.

A Tablet PC legfontosabb előnyét a PDA-khoz képest az jelentheti majd, hogy teljes értékű személyi számítógépként is képes működni, hiszen a digitális asszisztensek jelentősen leegyszerűsített operációs rendszerével ellentétben teljes körű Windows XP OS-t futtat. Microsoft szoftverről lévén szó mindez természetesen igencsak erőteljes hardverhátteret tételez fel: az előzetes tervek szerint a Tablet PC egy alacsony fogyasztású Intel, vagy Transmeta x86-os processzorra épül majd, amelyet megnövelt élettartamú, hatékony elemek, vezeték nélküli hálózati hozzáférési lehetőségek és méretes háttértárak egészítenek ki. A meglehetősen impresszív technikai specifikációk ismeretében valószínűleg kevéssé hat a meglepetés erejével, hogy a Microsofttal kapcsolatban lévő nagyobb OEM-ek egymást taposva igyekeztek bejelenteni a saját Tablet PC verziójukat. Ezek az előzetes hírek alapján egymástól igencsak különböző egységek lesznek, ám természetesen mindegyikük képes lesz az ötletgazda által minimálisan elvárt funkcionalitást nyújtani.

DYNABOOK, ALTO, LECTRICE

Egy kis történelem

Apropó, ha már az ötletgazdaság kérdésénél tartunk: bár Bill Gates nem győzi minden lehetséges fórumon hangsúlyozni, hogy a Tablet PC koncepciója a Microsoft zseniális fejlesztőinek agyában fogant meg, a valóság, mint mindig, most is kissé árnyaltabb képet mutat... Ahogy – Gates minden ellentétes tartalmú állításának dacára - a GUI alapú operációs rendszerek gyökerei sem a Windowsnál, hanem jóval inkább az Apple MacOS-nél keresendők, úgy a Tablet PC esetében sem lenne igazán joga a redmondi cégnek kisajátítatnia a dicsőséget,



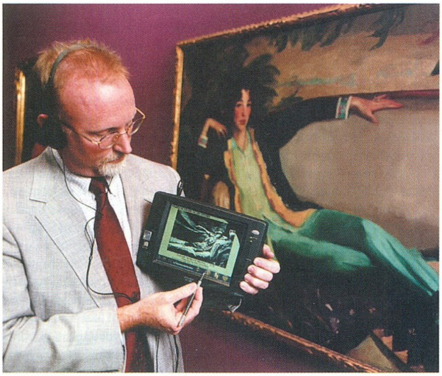
ti. annak ötlete már 30 (!) évvel korábban megszületett. Még csak 1971-et írtunk, amikor az azóta legendássá vált Xerox PARC kutatólaboratóriumának egyik tudósa, bizonyos Alan Kay előállott az általa csak Dynabooknak nevezett alacsony súlyú (vagy legalábbis annak szánt), billentyűzet nélküli eszköz tervével. Figyelem, 1971-ben vagyunk, amikor a PC-knek még híre-hamva sem volt, a korabeli technológia fejlettségi fokát pedig jól jellemzi az, hogy akkoriban a kis- és nagyszámítógépek közötti elsődleges különbség abban állt, hogy be lehet-e menni a belsejükbe, vagy sem... Ennek fényében még inkább hihetetlennek tűnik, hogy Kay tervei alapján a PARC két mérnökének, Chuck Thackernek és Butler Lampsonnak egy olyan, akár egyetlen asztalon is elférő komputert sikerült építeniük, amelynek a kijelzője tényleg úgy nézett ki, mint egy papírlap. Mivel a napjainkban már nélkülözhetetlennek számító egér ekkor még erősen a feltalálás előtti állapotban leledzett, Kay egyúttal egy olyan különleges, Smalltalk névre keresztelt számítógépes nyelvet is kifejlesztett, amely az eltérő megoldások közül elsőként próbálkozott meg a kurzoralapú irányítással. 1972-ben így született meg az Alto, amely eredetileg csak az első lépés lett volna a lényegesen kisebb Dynabook kifejlesztése felé vezető úton. Sajnos a technológiai korlátok még sokáig nem tették lehetővé a továbblépést, hiszen ha mobil komputerek kerültek szóba, egészen a 80-as évek második feléig azokat mindenki minimum egy bőröndméretű ballasztsúllyal asszociálta (+ akkumulátor). Próbálkozók azért szép számmal akadtak, köztük maga a Microsoft is, amely hatalmas bukást volt kénytelen elkönyvelni PenPC-jével. Nem járt jobban az első számítógépét annak idején éppen a fent említett Alto ihletésére megépítő Apple sem, amely a szerényen csak Newton névre keresztelt eszközt próbálta népszerűsíteni – sikertelenül. A cél megvalósítása felé vezető úton legtovább talán a Digital jutott, amely az Alto projekt két kulcsszereplőjének segítségével egy Lectrice-nek hívott jószággal jelentkezett. Habár Lectrice már alig nyomott többet, mint 3 kilogramm, s vetélytársaitól eltérően viszonylag jól boldogult a tollal is, a felhasználók nem igazán fogadták kegyeikbe, ezáltal gyors kihalásra ítélték a manapság már csak nagy szerencsével fellehető sorozatot. "A hardver nem volt elég jó, a szoftver nem volt elég jó, az elemek nem voltak elég jók, s nem volt vezeték nélküli hálózat." - fogalmazta meg Bill Gates a PenPC kapcsán, szokatlan önkritikáról téve tanúbizonyságot, de szavai lényegében a többi korai próbálkozásra is érvényesek.

PENPC V2.0

A második nekifutás

Ám akárcsak a Windows esetében, a kezdeti sikertelenség ezúttal sem volt képes eltántorítani a Microsoftot az eredeti célkitűzéstől. Az ötletet időközben teljesen magáévá tevő Gates egy bulldog szívósságával ragaszkodott az elképzeléshez, olyannyira, hogy 1999-ben újra elérkezettnek látta az időt a PenPC koncepciójának revitalizálására. A Microsoft első embere ezúttal már az első lépések megtételekor igyekezett biztosra menni, ti. fejlesztési igazgatóját, Nathan Myhrvoldot az Alto két szülőatyjának, Chuck Thackernek és Butler Lampsonnak az ismételt csatasorba állításával is megbízta. Az iparág két veteránja örömmel fogadta Gates felkérését, s tapasztalatuk kétségkívül sokat segített abban, hogy az immár Tablet PC névre hallgató eszköz 2000 őszére (tehát alig több, mint egy év alatt!) a nagyközönség számára is bemutatható állapotba került. Ennek megfelelően már csak egy kérdés maradt megválaszolatlan: sikerre vihető-e a Tablet PC a jelenlegi technológiával, vagy a korábbiakhoz hasonlóan csak korlátozott lehetőségekkel bíró termék lesz a végeredmény?

Tény, hogy az időközben sokat javult feltételeknek köszönhetően a Tablet PC ideája ezúttal jóval életképesebbnek tűnik, mint a késő 80-as, kora 90-es években. Sőt, a redmondi cég olyannyira



biztos "újdonságának" sikerében, hogy az eredeti koncepción számos ponton módosítva a Tablet PC-t már nemcsak egyszerű, hordozható PC kiegészítőnek (companion), hanem bizonyos tekintetben azt felváltó eszköznek (replacement), teljes funkcionalitású Windows alapú komputernek szánja. A Tablet PC tehát a Microsoft termékeit olyan piacokra is eljuttathatja, ahol azok mostanáig csak korlátozottan számítottak versenyképesnek. A nyilvánvalóan a digitális asszisztensek irányuló offenzíva okai elsősorban abban keresendők, hogy a Gates vezette kompánia az ebbe a szegmensbe szánt Windows CE operációs rendszerével csak csekély sikereket tudott elérni, az egyeduralkodó továbbra is a Palm OS maradt. A megoldás a Microsoft szempontjából tehát teljesen kézenfekvőnek tűnik: kínáljunk a felhasználóknak olyan eszközt, mely méretében hasonló, ám teljesítményében sokszorosan felülmúlja a PDA-kat, s ráadásul számos új szolgáltatást is nyújt. Közben persze vigyázzunk arra, hogy véletlenül se érjük el a notebookok szintjét, hiszen akkor már a saját üzletünket veszélyeztetnénk…

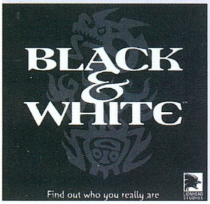
A JÖVŐ

Régi-új ablak a világra

A fentiek alapján bizony joggal tűnhet úgy, hogy ha a redmondi cég számításai beválnak, már semmi sem menthet meg minket attól, hogy a PC-k monitora után a hordozható számítógépek kijelzőjén is a Microsoft operációs rendszere jelentse az egyetlen világra nyitott "Ablakot". Persze ez sokakat egyáltalán nem zavar, hiszen ahogy azt az egyik korai (női) rajongó megfogalmazta: "Elképzelem, ahogy magammal viszem (értsd: a Tablet PC-t) a találkozókra, sőt éjszaka az ágyba is, hogy elolvassam az e-mailjeimet, vagy hogy átváltsak egy regényre. És amikor a férjem figyelmeztet, hogy a házassági évfordulónk közeledik, online foglaltatok asztalt." Szép, szép, de az iparág belső erőviszonyaival tisztában lévők számára egyúttal elég ijesztő vízió is. Félreértés ne essék, részünkről is örömmel üdvözöljük a technológiai innovációk egész sorát hordozó Tablet PC megjelenését, ám nem tudjuk elhallgatni bizonyos fenntartásainkat sem. A Microsoft máris döntő részesedéssel bír a PC-khez szánt OS-ek piacán, s kérdéses, hogy mennyire használ majd a versenynek, ha befolyását a mobil komputerekre is kiterjeszti. Az mindenestre máris intő jel, hogy a redmondi cég 2000 (!) dollár magasságában kívánja meghatározni a Tablet PC-k körülbelüli árát, ami ugyebár eléri a jobb notebookok képviselte szintet, a jelenlegi PDA-k árát pedig legalább öt-tízszeresen haladja meg. Ha mindez azt vetíti előre, hogy milyen árazásra számíthatunk, mihelyst a Microsoft e téren is eliminálta a vetélytársakat, nos, akkor jobb, ha közösen mormolunk imát az égiekhez, hogy tartsák meg kegyeikben a digitális asszisztensek gyártóit. Ha viszont a magas ár csak a kezdeti időkre lesz jellemző, s később elfogadható szintre csökken, akkor csakis szimpátiával tekinthetünk a kétségkívül új kategóriát képviselő Tablet PC-re. Azért a második változat megvalósulásában bízók részére feltennék egy érdekes kérdést: ha a Microsoft a lényegesen több innovációt hordozó X-Box esetében képes 400 dollár alatt tartani az árat, akkor miért kell a felhasználóknak 2000 dollárt fizetniük egy "palmtopnál több, notebooknál kevesebb" eszközért? Azt hiszem, a válasz valahol a fenti sorok között rejlik, s egyáltalán nem tekinthető megnyugtatónak…

Joshua
Joshua7401@hotmail.com

PC Guru 2001/05 Black & White nyereményjáték



Black & White PC CD-t nyert:

Kozma Anett
4087 Hajdúdorog

Tusjak Ágnes
5540 Szarvas

Perge Dávid
3812 Homrogd

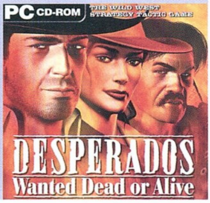
PC Guru 2001/05 Desperados nyereményjáték

Desperados PC CD-t nyert:

Szauer István
8443 Bánd

Méhes Dániel
1041 Budapest

Bitó János
6769 Pusztaszer



info@trans-am.hu

WWW.TRANS-AM.HU

Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Rádiótelefon : 06-209-344-391
Telefon / Fax : 364-05-79 , 460-08-60 , 460-08-61
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig
Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

TRANS-AM elektric
Számítástechnika és Multimédia

Használt alkatrészek adás-vétele

Használt Notebook-ok nagy választékban !

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával,raktárról. Teljes körű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !

Web-oldal készítés komoly referenciákkal !

15" Proview SVGA 3 év garancia	36.400,-
20 Gb Quantum winchester	22.800,-
PII Pc Partner VIA AT FCPGA	15.600,-
Pentium II 433 Celeron PPGA	12.800,-
128 **Mb / 133 Mhz SD RAM**	**7.600,-**
Sound Blaster 128 PCI oem	5.200,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez 100 darabos kiszerelésben	100,-
Trans-Am Devil PII Celeron :	**128.000,-**

Pentium II alaplap,PII 500A Celeron , 128 SD, 20 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini,S3 4 Mb AGP 52x CD drive,hangk., 15" SVGA, 105 g.klav.

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

Vállalunk reális áron multimédiás CD fejlesztést is !!!

ACORP®
INTERNATIONAL
Hivatalos Importőr
www.acorp.hu

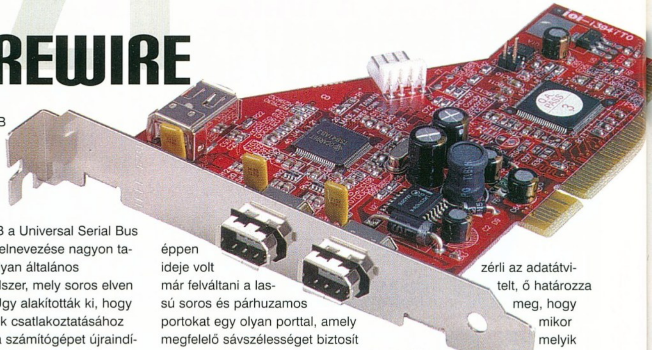
NAGYKERESKEDÉS

Mycom Kft. Mycom
Budapest, Kelenföldi u. 2.
Tel.: 204-5444, 204-5434, 204-5464 • Fax: 204-7444
www.mycom.hu

COOMP-KER
Budapest, Nádasdy u. 6.
Tel.: 215-2923, 216-8206 • Fax: 216-1163
www.coompker.hu

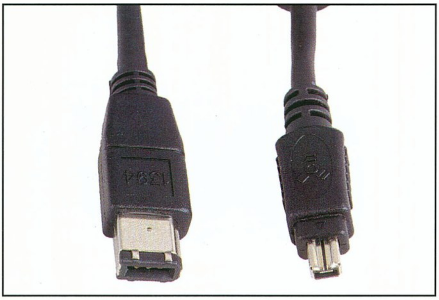
ACORP SZERVIZ: 06-30-996-2437

USB VS. FIREWIRE



Ki ne nézett volna már be a számítógépe mögé? A legsötétebb afrikai dzsungeleket megszégyenítő kábelrengeteg tekergőzött az asztal alatt: tápkábelek, nyomtató, szkenner, egér, billentyűzet, hangkártya, palmtop, monitorkábel és még ki tudja, milyen kiegészítők tápellátást és adatátvitelt biztosító vezetékei.

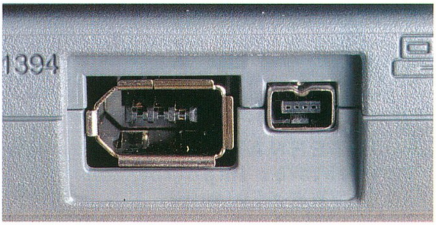
Mondhatná erre bárki, hogy ha az a baj, hogy van vezeték, akkor a megoldás kézenfekvő, ne használjunk vezetéket. Ez az adatátvitel esetében még csak-csak kivitelezhető lenne, de ugyan ki hallott már arról, hogy a 220V a levegőben szállna? Nem beszélve arról, hogy a rádiós adatátviteli technológia még igencsak gyerekkorban van, és akkor az árát még nem is néztük.



Egy szó, mint száz, a vezeték marad. Azonban már 6 évvel ezelőtt kitalálták egy szabványt, melynek célja az volt, hogy minél kevesebb drót kelljen az eszközök csatlakoztatásához. A módszer egyszerű: alakítsunk ki egy egységes csatlakozó- és adatátviteli rendszert, és minél több eszközbe integráljuk ezeket a képességeket. Így született meg az USB 1.0 szabvány 1996-ban, melyet 1998-ban követett az 1.1-es, javított változat. Manapság az összes USB eszköz az 1.1 szabvány alapján működik.

Az USB a Universal Serial Bus rövidítése, elnevezése nagyon találó, hisz olyan általános illesztőrendszer, mely soros elven működik. Úgy alakították ki, hogy az eszközök csatlakoztatásához ne kelljen a számítógépet újraindítani, valamit Plug & Play elven működjön, a csatlakoztatott berendezést automatikusan ismerje fel, és töltse be hozzá a megfelelő illesztőprogramot. Az eszközök illesztése háromféleképpen történhet: közvetlenül a számítógép USB portjára, egy USB eszköz további USB kimenetére (ez nem túl gyakori), vagy egy USB hubra. Ez utóbbi az USB-elosztónak felel meg, van egy USB bemenete és tetszőleges számú, általában 4 USB kimenete. Így lehet több USB eszközt csatlakoztatni egy számítógéphez, felfűzni őket egy rendszerbe.

Az USB szabvány megalkotásakor nem csak az volt a cél, hogy egyszerűen tudjuk eszközeinket a PC-hez csatolni, hanem éppen ideje volt már felváltani a lassú soros és párhuzamos portokat egy olyan porttal, amely megfelelő sávszélességet biztosít a hangalapú szolgáltatásoknak. Az USB szabvány half-duplex adatátvitelt (egyszerre csak a vevő vagy a fogadó egyike beszélhet), valamint két sebességet használ: 1,5 (low speed) és 12 Mbit/s (full speed). Az USB fa legfeljebb 5 szintű lehet, a legfelsőn a számítógépben található root hub van, az alatta levő ágak pedig a hubok és az eszközök. Maximum 127 eszközt csatlakoztathatunk az USB buszra. Az USB kábelen két ér szállítja az adatot, a maradék két ér a föld és a tápvezeték, ez utóbbin az áramerősség legfeljebb 500 mA lehet 5 V-on. Emiatt nagyjából be is határolhatók azok az eszközök, amelyek képesek külső tápegység nélkül üzemelni.

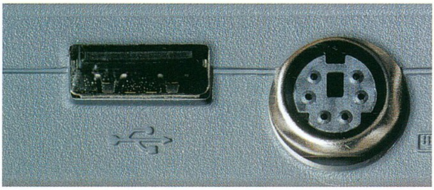


Maga az USB adatátvitel soros jellegű, pont-pont kapcsolatot használ. Az eszköz illesztésekor a számítógépben bejegyzés készül az eszköz azonosítójáról és adatátviteli csatornák nyílnak az USB eszköz és az USB adatátvitelt használó alkalmazás között. A számítógép vezérli az adatátvitelt, ő határozza meg, hogy mikor melyik eszköz adhat, és erre meddig van ideje, mekkora sávszélességen.

Igazából az USB akkor vált kiforrottá, mikor az 1.1-es szabvány megjelenése után a gyártók elkezdték ontani az USB eszközöket. Emlékszem, hogy jó pár évvel ezelőtt az USB portot tartalmazó alaplapok már teljesen hagyományosnak számítottak, csak éppen nem volt semmi, amit rá lehetett volna dugni az USB portra. Az a tény, hogy az alaplapgyártók (természetesen a lapkagyártó Intel vezérlői segítségével) már viszonylag korán az alaplapra integrálták az USB portot, tálcán kínálták a gyártóknak a csatlakoztatás lehetőségét. Manapság dúskálhatunk az USB eszközök között, és ez nem nevezhető felvágásnak vagy csak hóbortnak. Jómagam is nap, mint nap tapasztalom, hogy USB hubbal rendelkező monitorom milyen egyszerű módját nyújtja annak, hogy különösebb asztal alatt való bujkálás nélkül csatlakoztassam palmtopomat, fényképezőgépemet vagy MP3 lejátszómat. Az pedig csak fokozza elégedettségemet, hogy ezek csatlakoztatása után azonnali, megfelelő sebességű adatátvitel jöhet létre eme eszközök és a számítógépem között, például a fény-

képezőgépem háttértárához a Windows ME minden különösebb szoftver installálása nélkül hozzárendelt egy betűjelet, és ettől kezdve azt tehettem a rajta levő file-okkal, amit bármilyen más merevlemezzel. A gyártók pedig lassan mindent felülmúló termékekkel kápráztatnak el bennünket, például az a néhány számmal ezelőtt bemutatott, és azóta már más gyártó által Magyarországon forgalmazott, kulcstartó méretű USB csatolós flash memória, amely képes akár 512 MB adatot is szállítani. Azt hiszem, lassan itt van a Kánaán, csak legyen pénzünk rá.

De a gyártók továbbra is vágyakoznak pénztárcáink tartalma után, ezért a fejlődés nem állhatott meg itt. Sőt, még 1995-ben elkészült az IEEE 1394-es szabványa, melyet Firewire néven ismertünk meg, és persze még egy csomó más néven, de erről majd később. Kicsit máshogy közelítették meg a témát ott az USA-ban, egész pontosan a videó alkalmazásokkal voltak gondjaik. Akkoriban már minden digitális volt, a CD mindenütt egyeduralkodó volt, a DVD javában készült a térhódításra, de a videórögzítés még jórészt analóg elven működött. A digitális rögzítéssel még nem is lettek volna gondok, ám az adatátvitel a szükséges sávszélesség miatt analóg volt, ezt utána átkonvertálták digitálisra, és így tovább. Pedig a számítógépes vágások esetében ez az analóg-digitális átalakítás teljesen felesleges, és rontja is a minőséget. Megfelelő sebességű, digitális adatátvitelre szolgáló port azonban nem volt akkoriban a számítógépen.



Az USB porton a maximális sebesség 12 Mbit/s, a CD minőségű hangátviteléhez azonban elég 1,4 Mbit/s (44100*16 bit*2 csatorna). A videó esetében már nem ilyen jó a helyzet, egy 640*480-as, 24 bites színmélységű filmhez 30 képkocka/másodperc sebességnél 220 Mbit/s-os sávszélesség szükséges, így az USB már akkoriban nem lehetett megfelelő szabvány az ilyen teljesítményű adatátvitelhez.

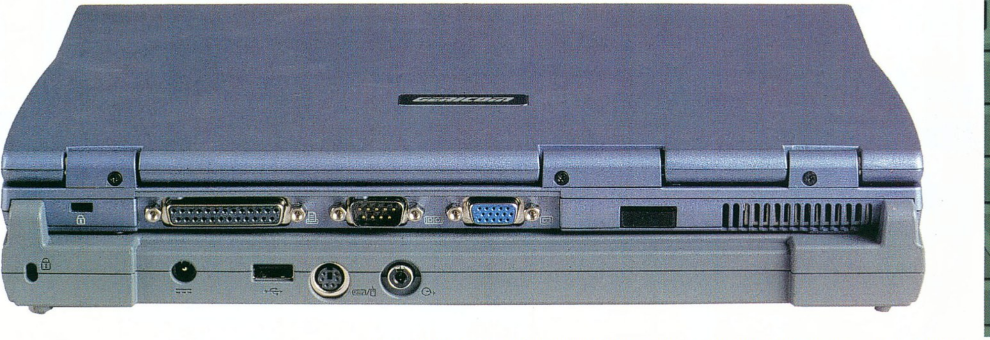
A Firewire 100, 200 és 400 Mbit/s-os sebességen működik hateres kábelekkel és szabványos csatlakozókkal. Sok mindenben hasonlít az USB-hez, pl. a hot plug működésben, a láncba fűzhető topológiában. A Firewire eszközök a láncba fűzhetőség miatt tartalmaznak második csatlakozót is, ahova a következő eszközt fűzhetjük fel. Léteznek Firewire repeaterek és splitterek, az előbbi lehetővé teszi távolabbi eszközök csatlakoztatását, az utóbbi pedig hubként működik.

Bár a Firewire elsősorban a képi alkalmazások igényeit elégíti ki, onnantól kezdve, hogy megjelent a számítógépben, mint csatlakozó, más eszközök illesztését is lehetővé tette. A 6 érből 2 ér itt is a tápellátásra szolgál, azonban akár 12 V-ot is képes nyújtani, ezáltal megfelelő körülményeket biztosít egy hordozható winchesternek vagy egy CD írónak. Megjelentek már az első olyan winchesterházak, amelyek beépített Firewire elektronikával rendelkeznek, így hamarosan nem lesz más dolgunk, csak egy ilyen házzal és a winchesterünkkel átugrani a haverunkhoz, rádugni a számítógépen vagy egyéb eszközön található Firewire csatolóra, és azonnali nagysebességű adatátvitel jöhet létre. Nem kell inkompatibilis rack házakkal és tápkábelekkel birkóznunk többé. Mondtam, hogy lesz itt még Kánaán :)

Mivel a Firewire elsősorban képi alkalmazásokra lett kifejlesztve, a Firewire csatolók a videokamerákon is megtalálhatók. Aki találkozott már a Sony i-Link jelzésével, az most már tudja, hogy ezek a kamerák csatlakoztathatók PC-hez a Firewire porton keresztül. Az viszont, hogy milyen PC-hez, már nem olyan egyértelmű. Jelenleg alig van Firewire csatolós alaplap a piacon, az ASUS már opcióként kínálja a P4-es alaplapjaihoz. Aki azonban már most Firewire csatolót akar, az vehet PCI illesztőkártyát, ebből nagy a kínálat.

És hogy mi a jövő? Először is terjedjen el mindenütt az USB után a Firewire is. Utána pedig jön az USB 2.0 és az IEEE 1394b. Az előbbi 480 Mbit/s-os adatátvitelt ígér, ám a Microsoft nemrég jelentette be (azután egy előadáson meg is cáfolta), hogy a hamarosan megjelenő Windows XP az USB 2.0 helyett a Firewire szabványt fogja támogatni, és az előbbihez nem fog beépített driverrel szolgálni, csak 3rd party driverekre számíthatunk. Az IEEE 1394b is friss szabvány, 800 Mbit/s-os sebességet ígér, megfelelő (üvegszálas) kábelekkel pedig a határ a 3,2 Gbit/s. Hogy mi lesz ennek a vége? Egy biztos: a választ a hardver- és szoftvergyártók adják meg. Addig nem lesz létjogosultsága egyiknek sem, míg az Intel nem dönt úgy, hogy lapkáiba integrálja a vezérlő funkciókat, a Microsoft pedig operációs rendszereibe a meghajtókat. Persze láttunk már olyat, hogy hallgattak a felhasználókra, és úgy fejlesztettek, de tudjuk, a világ nem egészen így működik. Addig is használjuk a nagy számban kapható USB eszközöket, várjuk a még nagyobb kényelmet nyújtó Firewire-re, és gondolkodjunk el azon, vajon mi a francot fogunk csinálni a 3,2 Gbit/s-os adatátvitellel :)

Flex
flex@webit.hu



videoeszközök
ap témája:
Az adattárolás jövője
Van-e alternatívája a merevlemeznek?
A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!
Windows alá –
csakhogy ez az
változat már
scriptmotor
VOGEL
Magyarítsunk alkalmazásokat!
playstation · playstation 2 · dreamcast · nintendo
Műszaki Magazin

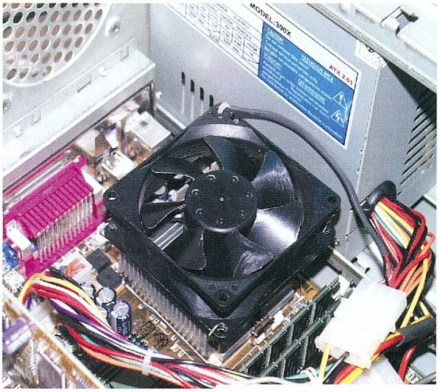
84
Glória
VTCD
DVD
88
92
MC
2001
82
MC-, CD-, DVD gyártás...
...együtt a VTCD-vel az új évezredben is!
Kompakt szolgáltatás • Kompakt technológia
VTCD VIDEOTON Kompaktlemez-gyártó Kft.
A Videoton csoport tagja
www.vtcd.hu
H-8001 Székesfehérvár, Pf.:175. Tel.: +36-22-533-571,
Fax: +36-22-533-599; +36-22-533-077 E-mail: info@vtcd.hu

HARDWARE FÓRUM

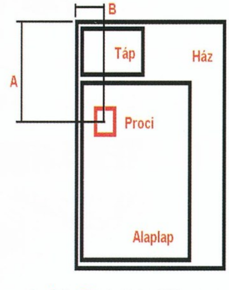
A leírtakat mindenki csak saját felelősségre próbálja ki!

Sziasztok!

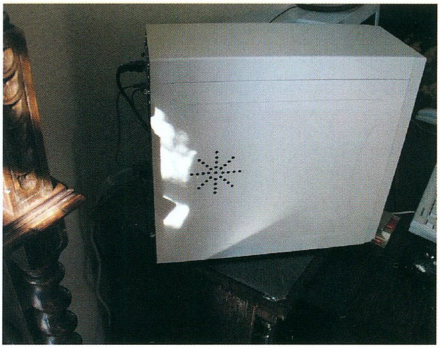
Ez a mostani cikk amolyan „Tippek és trükkök” címet is viselhetne. Hogy még egy kicsit visszatérjek az elmúlt két számban tárgyalt ventilátor-témához, mutatok egy újabb megoldást, melyet a "harc a csendes számítógépért" háború jelszavaként alkalmazok. A közismerten kiváló FOP32-es hűtésről leszedtem a ventilátort, és a ventilátorrögzítő rugók széthajtásával egy 8 x 8 cm-es ventilátort ültettem a bordára, ám ezúttal elhagytam a régebben ismertetett közdarabot. A ventilátort a már ismertetett 7-12 V-os feszültségkapcsolóval működtetem. Az alaplapban most egy c00 stepping 1 GHz-es Coppermine processzor tartózkodik. Ezzel a hűtéssel a válogatott proci 1155-1215 MHz-ig szaladgál, az 1155-höz az alacsonyabb ventilátor-fordulatszám elegendő, az 1215-öt pedig a magasabb fordulatszámmal tudja.



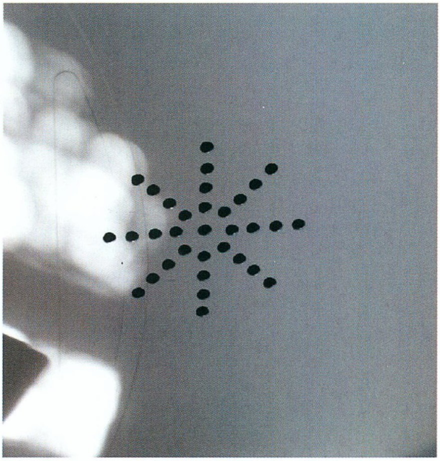
Most pedig nézzünk egy másik segítséget a hűtés fokozására. Hiába tesszük a gépbe a világ legjobb ventilátorát, ha az a szerencsétlen – levegő-utánpótlás híján – csak a meleg levegőt kevergeti odabenn. A házak elején-alján általában van egy nyílás, ahol a friss levegő be tud áramlani, és belül szokott lenni ventilátorhely is azzal a céllal, hogy az oda szerelt ventilátor beszívja a házba a friss levegőt. Az újabb ventilátor további zajforrást jelent, nem mindenki szeret egy szobában élni egy felszálláshoz készülő sugárhajtású repülőgéppel. Segítsünk kicsit a friss levegő beáramlásán, de zajnövekedés nélkül. Szedjük le a számítógép palástját, vonalzóval mérjük meg az alaplapon elhelyezkedő processzor távolságát a ház tetejétől és hátuljától a vázlat szerint, ezek az A és B méretek. Ez a két méret kiadja a processzor körülbelüli középpontját. A méretet vigyük fel a palást megfelelő részére, ahova ceruzával szerkesszük fel a furatok helyét, pontozóval jelöljük be, majd furkáljuk ki. Nem szabad azonnal a legnagyobb fúróval nekiesni, javaslom a 3-5-8-as fúrók alkalmazását, ebben a sorrendben.



Az A és B méretek adják a processzor középpontját.



A számítógépház perforálása jelentős hőmérsékletcsökkenést eredményez, ez elérheti akár az 5-8 fokot is.



Az elegáns tésztaszűrő megoldás közelebbről is. Az alacsonyabb fordulatszámon hajtott ventilátorral, valamint a számítógéppalást perforálásával a gép szinte teljesen zajtalan, a hőmérséklet pedig 33 és 48 fok között változik. És ez a valós processzorhőmérséklet, hiszen az Intel procikba épített termáldióda a processzor belső hőmérsékletét méri ellentétben az AMD procikkal, amelyek hőmérsékletét általában a processzorfoglalat alján lévő alkatrész érzékeli. Az AMD processzorok belső hőmérséklete ennél általában 15 – 25 fokkal magasabb.

Miután a már mindenhol referencia-alaplapnak számító Asus CUSL2 tulajdonosok száma örvendetesen gyarapodik, nekik is mutatok valami hasznosat. Gondolom, sokan észrevették már, hogy az alaplap 140 MHz felett biztonsági okokból a 4x-es AGP-t visszaállítja kétszeresre. Ez még nem volna olyan nagy baj, de a biosban 2-2-2-re beállított memória-késleltetéseket is visszaállítja 3-

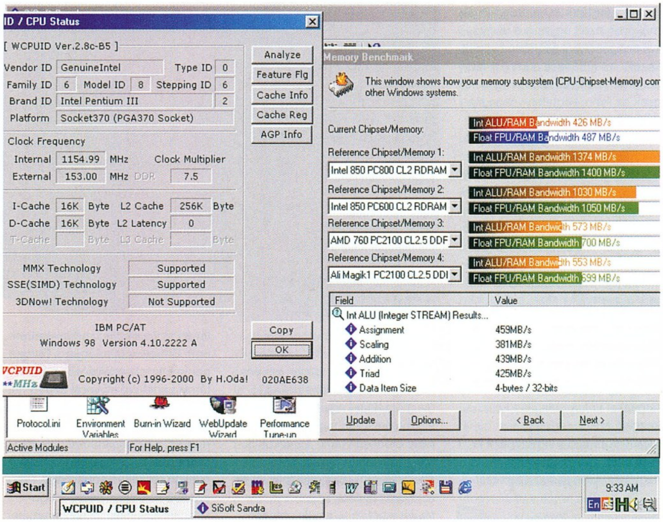
2-2-re, sőt, az órajeltől függően akár 3-3-3-ra is. Ez teljesítménycsökkenést eredményez. A zseniális japán H. Oda – aki egyébként a wcpuid programot is írta – a wcpredit nevű programmal lehetővé tette a különböző chipsetes alaplapok regisztereinek állítgatását Windows alól. Ez eléggé kényelmetlen megoldás, minden újraindítás után be kell állítani a megfelelő értékeket. Egy másik alkotó – a nevét sajnos nem tudom – megoldotta ezt egy másik programocskával, amelynek az indítását az autoexec.bat végzi el. A programocska neve stuffpcr.com. Aki akarja, letöltheti innen: web.matavnet.hu/oldman/815.zip. A zippelt állományt kibontva 5 fájlt találunk. Stuffpcr.com, agp.bin, mem.bin, 815.bin és autoexec.pelda. A stuffpcr.com végzi a chipset regisztereinek módosítását, az agp.bin a 4x-es AGP-t állítja be, a mem.bin a 2-2-2 késleltetést, a 815.bin pedig mindkettőt egyszerre. Másoljuk a fájlokat a c:\815 könyvtárba. Az autoexec.bat-ot szerkesszük meg ekképpen a zipben található autoexec.pelda mintájára:

C:\815\stuffpcr.com
C:\815\agp.bin

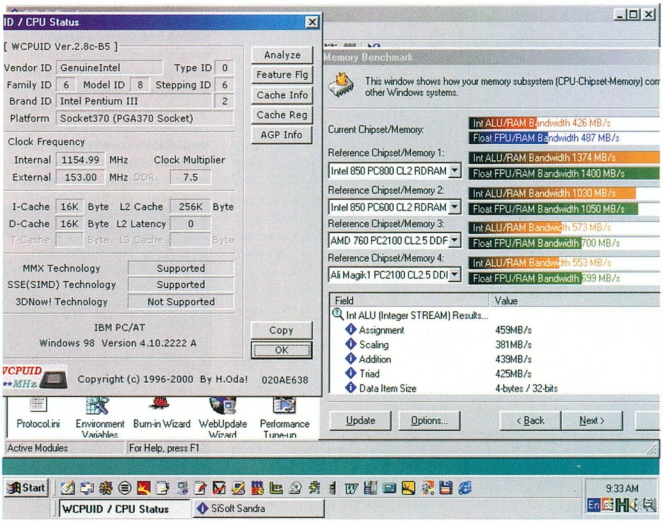
Ügyeljünk arra, hogy mindkét fájl elérési útvonalát be kell írni!! Indítsuk újra a gépet. Ha jól szerkesztettük az autoexec.bat-ot, akkor a program sikeres betöltődését követően "success" üzenetet látunk. Ellenőrizzük, hogy az AGP valóban 4x-es lett, erre a fentebb említett wcpuid program AGPinfo része igen jó. Természetesen a megfelelő működés feltétele az, hogy a videokártya támogassa a 4x-es AGP-t. Ha minden rendben van, akkor próbáljuk ki a mem.bin-t is, egyszerűen szerkesszük át az autoexec.bat-ot, az agp.bin helyett írjuk be a mem.bin-t. Ha ekkor is minden oké, akkor állítsuk be végleges megoldásként a 815.bin-t, amely tartalmazza mindkét módosító programot.

Ha mondjuk a Sisoft Sandra progival megnézzük a memóriasebesség változását, meg fogunk döbbenni a különbségen.

Stuffpcr nélküli eredmény



Tíz százalékkal jobb eredmény a stuffpcr alkalmazásával.



A program alkalmazásának két alapvető feltétele van: a 4x-es AGP-t támogató videokártya és olyan memória, amelyik tudja a 2-2-2-t magasabb FSB esetében is. Ha a program esetleg betöltődés közben megfagy, nem kell kétségbeesni. Következőleg indítsuk a gépet az F8 billentyű lenyomásával, válasszuk a csak parancssort. Bootoljunk dosba, és mondjuk a Norton Commander szerkesztőjével töröljük ki az autoexec.bat-ból a suffpcr sort. Érdemes kísérletezni, a teljesítménynövekedés számottevő minden alkalmazás, minden teszt esetében. A Windows ME használók csak abban az esetben tudják a fent leírtakat alkalmazni, ha előzőleg elindítják a dospatch nevű programot, amelyik lehetővé teszi egyrészt az autoexec.bat szerkesztését, másrészt pedig az F8 billentyű használatát boot közben. Szerintem az Asus CUSL2 valamelyik végleges biosza ezt a felesleges teljesítménycsökkentést meg fogja szüntetni, ahogy az 1006-os biosszal a régebben említett iPanel gondok is már megszűntek. De addig is használjuk a gépet ezzel a kis szoftverrel, megéri. Rendkívüli módon foglalkoztat az a gondolat, hogy jó lenne ezt még a hivatalos Asus megoldás előtt a bioszba is beleapplikálni. Remélem, a következő számban már valami ilyesmiről is be tudok majd számolni.

Old Man
oldman.ini.hu
oldman@axelero.hu
wap: oldman.ini.hu/index.wml

Avagy minden ami legalább 3D...

MATERIALOK

Üdv mindenkinek. Egy jó és egy rossz hírrel kezdeném: véget ért az az elhúzódó és fárasztó projekt, amelyik az utóbbi időben igen kevés szabadidőt hagyott a számomra (és így a rovatra) – de sajnos kapásból át is igazoltam egy másik, hasonlóan hajtós időszakát előre. Ellenben ha minden jól megy, akkor a későbbiekben néhány „behind the scenes" jellegű írásra is számíthattok majd tőlem...

Ebben a hónapban megint a materialokkal foglalkozunk egy kicsit. Ha nem csal az emlékezetem, akkor legutóbb a fémekről olvashattatok, így most kicsit az organikusabb anyagokat vesszük elő.

Általánosságban elmondható, hogy a természetben minden nem-fémes anyag rendelkezik valamilyen mértékű fényáteresztő képességgel. A tárgyakat érő fénysugarak egy része tehát behatol magába az anyagba, és ott részben továbbhalad, részben az elemi részecskékkel ütközve össze-vissza szóródik. Ez a jelenség gyökeres ellentétben áll azzal, ahogy a legtöbb 3D-s program működik: ezek ugyanis a tárgyakat poligonokból álló üres héjként kezelik a renderelés során. A fénysugarak viselkedését a programok csak az ilyen, végtelen vékonyságú felületek esetében vizsgálják, ami bizony az élethűség rovására megy.

Azonban a valóságban a fény a tárgyon belül is ide-oda kóborol, egy része kijuthat belőle a túlsó oldalon, más része pedig megvilágíthatja a felszín alatti rétegeket ezáltal jelentősen módosítva a felület árnyalását. Nagyon jó példa erre a gyertyák viasza, biztos mindenki tud ilyet tanulmányozni :). A jelenségnek egyébként már neve is van: subsurface scattering, azaz kb. felszín alatti fényszóródás. Sajnos a tökéletes megvalósításhoz a tárgyakat volumetrikusan kellene kezelni, azaz a térfogatukon belül időről időre újra megvizsgálni a fény útját – ez azonban szinte végtelen mennyiségű számítást tenne szükségessé, így nincs sok értelme. Nagy egyetemeken viszont már folynak kutatások a különböző szimulációs eljárásokra, pl. photon mapekkel; azaz nemsokára az egyes 3D-s programokban is találkozhatunk majd ilyen jellegű feature-ökkel.

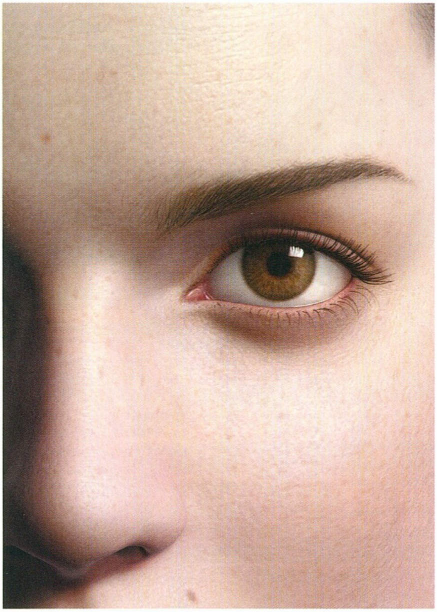
Bizonyos eszközök már ma is rendelkezésünkre állnak, az egyik ilyen az áttetszőség (translucency) használata. Az eljárás lényege, hogy a program minden poligon túloldalának megvilágítottságát is megvizsgálja; sőt, még az árnyékokat is figyelembe lehet venni, bár itt már könnyen fordulhatnak elő hibák. A translucencyt igen vékony tárgyak esetében lehet jól alkalmazni, például egy falevélnél, amelyen átsüt a nap fénye, és a túlsó oldalára vetülő árnyékok is megjelennek (a Bug's life-ban jó pár ilyen van). Sajnos azonban ez az eljárás is csak hajszálvékony felületeket kezel, ami jelentősen korlátozza a használhatóságát (ráadásnak a raytrace-elt áttetszőség igen lassú is lehet).

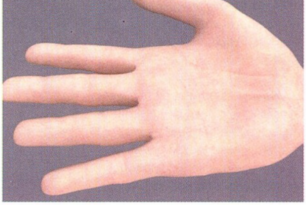
A másik megoldás az, ha csalunk, azaz valami mással helyettesítjük a fenti jelenség hatását; megpróbálunk másfajta, de hasonló jellegű összetettséget vinni a felületbe.

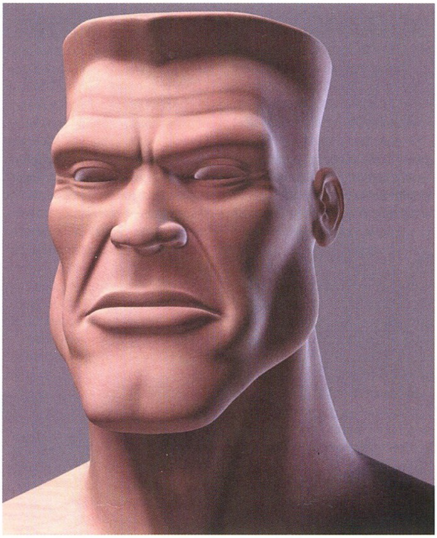
A Max eszköztára szerencsére megfelelően széles az ilyen jellegű csalásokhoz. A Standard material is kínál néhány érdekes lehetőséget, például az Oren-Nayar Blinn vagy a Multilayer shader használatával; előbbi esetében a roughness paraméter agyagszerűvé teszi a felületet, de sajnos enyhe zöldes elszíneződést is okoz az árnyékos részeken. Utóbbival pedig két külön specular highlightot használhatunk, például egy gyengébb, színesebb, de nagyobb felületű alsó, és egy élesebb, erősebb felső segítségével érdekes hatást lehet elérni. Érdemes lehet még a Diffuse paraméterrel variálni; ez az érték a tárgy színét erősíti vagy éppen gyengíti. Próbaképpen másoljátok át ide valamilyen tárgy bump mapjét; a diffuse colornál beállított szín a 128-nál kisebb szürkeárnyalatú részeken sötétebb, a magasabb részeken pedig világosabb lesz (tudom, a két paraméter neve kissé zavaróan hasonló, ez van).

Izgalmasabb a Raytrace material, amelyik kissé máshogy viselkedik, továbbá rendelkezik translucency tulajdonsággal is (meg luminositynek hívják az önfényt, amely egyébként szintén más, mint a self-illumination). Ezt még én is csak kóstolgatom, de tapasztalt Max userek szerint szinte mindenre érdemes használni – azaz nem feltétlenül csak tükröző anyagok esetében.

Igen érdekes a Shellac, amelyik két tetszés szerinti materialt helyez egymás fölé, és összemossa őket. A legfőbb haszna nyilván az, hogy különböző shader algo-







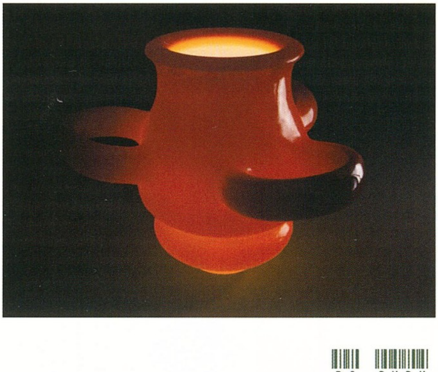
ritmusokat használhatunk a két rétegben, meg persze különböző textúrákat, specularokat. Az egyetlen bibi az, hogy a felület igen könnyen „beég" a rendereken, azaz túl erős színeket, óriási becsillanásokat kapunk, ha 60-nál magasabbra vesszük a color blend paramétert.

A másik komoly variációs lehetőséget a procedurális textúrák frontján találhatjuk. A Falloff map tulajdonképpen csak egy fekete-fehér színátmenetet takar, ám mindkét szín helyére rakhatunk újabb textúrákat; továbbá az átmenet jellegét igen érdekes módszerekkel szabályozhatjuk.

A Fresnel falloffról szóltam már a fémekkel kapcsolatban; természetesen minden más anyagra is érvényes az a szabály, hogy a kamera felé néző felületek sokkal gyengébben tükrözik vissza a környezetet, mint a lapos szögben láthatók. Ugyanez az elv továbbvihető a specular level paraméterre is, bár néha érdemes lehet a hasonló, de szabadon szerkeszthető perpendicular/paralell változattal helyettesíteni.

A shadow/light változat az, amellyel aztán igazán lehet vadulni. Itt az átmenet a megvilágított és az árnyékban lévő felületek között jön létre, így lehet például olyan vörös gömböt csinálni, amelyik az árnyékos részeken kék :). Az igazán mókás természetesen az, amikor egymásba ágyazott falloff mapeket kezdünk használni...

A legjobb persze az, hogy egy ilyen falloff mappel egy material szinte minden tulajdonságát vezérelhetjük. Említettem már a Fresnel falloffot a specular level kapcsán, de itt érdemes visszagondolni a cikk első felére.



Shadow/light falloff-fal vezérelve a self-illumination (önfény) értékét például egyszerű kamu translucency az eredmény.

Így a végére el is érkeztünk a cikk tulajdonképpeni apropóját szolgáltató témához. Az emberi bőr klasszikusan gyenge pontja a 3D-s grafikának, és a közelmúlt animációs filmjei készítése során igen komoly kutatásokat folytattak már ezen a téren. Gondolok itt a zseniális Toy Story 2-re éppúgy, mint a mozikba most érkező és kötelező olvasmánynak minősített Shrekre, no meg a Final Fantasyre.

A nehézségeknek két fő oka van; az egyik az emberi agy sajátosságában gyökerezik. Egész életünkben emberekkel vagyunk körbevéve, így az érzékelésünk elképesztően finom ezen a téren, és nagyon nehéz becsapni. A másik pedig a bőrünk, mint anyag komoly összetettségében keresendő. A felső hámrétegek ugyanis áttetszők, és a fény egy része átjut a bőrön, majd a beljebb található különféle erekről, hajszálerekről, zsírszövetről, húsról és egyebekről verődik vissza, de már alaposan megszórva. Ráadásnak igen finom a felület mintázata, a különféle ráncok és egyebek testtájanként változók, akárcsak a felület csillanásának mértéke.

Jó kiindulás lehet a Maxes megvalósítás során a Shellac material, amelynél az alsó rétegen a bőr alatti dolgokat érdemes ábrázolni. Megnyúzott emberek nézegetését mondjuk nem ajánlanám senkinek, de kis fantáziával megalkotható egy általános textúra. Ezt mondjuk az arcnál érdemes lecserélni, ott ugyanis szinte minden jellemző attól függően változik, hogy éppen mi van a bőr alatt (arccsontok, arcizmok, zsírszövet, sűrűbb hajszálerek az arcon...). Jó trükk lehet ugyanannak a textúrának eltérő intenzitású változatát keverni egy shadow/light falloff map segítségével. Ugyanez a módszer hasonlóan eredményes a második materialnál is: itt a bőrszín-textúra vörösesebb árnyalatú változata kerüljön az árnyékos részre. A bump mapet illetően azt a tanácsot adhatom, hogy a természet szeret két eltérő méretarányú és jellegű mintázatot használni; azaz pl. egy festett bitmap és egy apró szemű noise textúra keverése vezethet jó eredményre. Innentől már eléggé ízlés dolga a további mapek és trükkök alkalmazása; lehet a felső material raytrace típusú, translucencyvel, vagy használhatjuk a self-illuminationt is a fényszóródás szimulálására. A lényeg persze az, hogy az eredmény szép legyen; de ebben a fényviszonyoknak is igen fontos szerepük van. Itt hívnám tehát fel a figyelmet az egyik szövegboxra: sokak szerint szinte minden 3D-s mű jobban mutat egy kis domelightos megvilágítással...

Laa-Yosh

Laa-Yosh@mail.datanet.hu

U. I.: a közelkép Akiról, a Final Fantasy hősnőjéről készült...

HDRDOMELIGHT SCRIPT

Sokan kerestetek meg különböző Global Illuminationnel kapcsolatos kérdésekkel. Sajnos a mai számítógépeket az ilyen feladatok továbbra is nagyon leterhelik, ezért egy kisebb renderfarm nélkül nem igazán érdemes ilyesmivel foglalkozni.

Van viszont egy remek alternatíva, amelyik ugyan csak egyszerűbb jelenetek bevilágítására alkalmas, de legalább egész gyors és szép képeket lehet csinálni vele. A HDRdomeLight nevű script egy gömbfelületre feszített textúra alapján képes nagy mennyiségű fényforrást generálva a GI-hez hasonló eredményeket produkálni. Sajna a mostani CD lapzártáját már elbuktam, de a következőre felpakolom a scriptet egy rövid leírás társaságában. Az internetelérséssel rendelkezőknek pedig itt a weboldal címe is (egyébként az itt látható kéz ezzel a scripttel lett renderelve).

www.3dluvr.com/subagio/domelight/HDRdome.html

TRANSLUCENCY SCRIPT

Kicsit haladóbb téma: ez a script az áttetszőség szimulálására alkalmas a tárgy vertex colorjainak megfestésével. A használata után a vertex color map segítségével vihetjük át a hatást a materialra – egyetlen hátránya, hogy csak változatlan fényviszonyok mellett működik korrektül. Az eredmények viszont igen szépek; lásd még a gyertyás és jégdarabos képeket. Szintén megpróbálom mellékelni a jövő hónapban.

members.optushome.com.au/ghra/tutorials/tutoriaOne.htm

GRAB

Üdv mindenkinek!

Azt hiszem, sikerült darázsfészekbe nyúlnom a múlt havi Grab rovat témakörével. A 90-99 perces lemezek – és ezek kezelése – olyan érdekfeszítő kérdéskörnek bizonyult, hogy soha ennyi kétségbeesett kérdést, panaszt nem kaptam egyik cikkel kapcsolatban sem azelőtt. Ellenben azzal a szomorú hírrel kell szolgálnom, hogy amit konkrétan tudtam, azt már legutóbb is leírtam. Ne is kérdezzétek, mert nem tudom megmondani, hogy az írótok milyen sebességgel és milyen minőségben képes írni a túlméretezett lemezekre, mert ez a képesség akár ugyanazon típus különböző példányai esetén is meglepően eltérő lehet. A legjobb, ha veszel 1-2 darab 90 perces korongot, és 2x-esen, vagy 4x-esen megpróbálod megírni. Ha a teszt jól sikerül, akkor Neked kell eldöntened, megéri-e ilyen lemezekre költened a pénzt legközelebb. Ha pedig mégsem tudsz ilyen CD-R lemezekre írni, akkor sem kell az íród eladásán gondolkozni – nem olyan életbevágó képesség ez, amelyikre feltétlen szükségünk van!

CD-R ÁRAK, AVAGY HISZTÉRIA A KÖBÖN

Nem túl hálás téma ez, szívesebben írnék technikai fortélyokról és CD-író programok helyes kezeléséről, de azt hiszem, ez most mindenkit jobban érdekel. Megy a susmus a neten, egyesek 300%-os áremelésről beszélnek, mások szerint új jogdíj kerül a lemezekre. Megint mások arról tudnak, hogy a gyártók maguk verik fel a mesterségesen mélyben tartott CD-R árakat. A helyzet ennél jóval árnyaltabb, és sok olyan aspektusa van, amelyről sokan álmodni sem mernének.

A CD-R lemezek árának mélyrepülése egy-másfél évvel ezelőtt kezdődött meg, és egyértelműen a tajvani gyártók agresszív, erőszakosan alacsony árképzése volt a láncreakció kezdete. Ezután már nem volt megállás, a távol-keleti gyártók elkezdtek egymás alá menni árakban, aminek következtében példa nélkülien alacsony átadási áron lehetett nagyobb tétel lemezhez hozzájutni a legnagyobb tajvani cégektől. A verseny már odáig fajult, hogy a gyártók többsége elfeledkezett egy igen fontos kötelezettségről, amelynek eleget kell tennie minden, CD-R gyártással foglalkozó cégnek: történetesen a Philips-Sony-TaiyoYuden triónak fizetendő gyártói jogdíjak fizetéséről. Ugyanis minden egyes legyártott CD-R lemez után egy bizonyos összeget kell fizetni a fenti hármas cégcsoport felé, lévén ők birtokolják a CD-R gyártás szellemi jogait, a milliárdokat érő CD-R gyártási szabványokat. Nyilvánvaló, hogy erősen nyomott árakkal küszködő piacon képtelenség még ezt a költséget is fizetni: módszeresen elkezdték hát szabotálni a rendszeres jogdíjfizetést. Persze ennek következtében még alacsonyabb árakat tudtak adni, így tavaly nyárra már több tízmillió olyan CD-R került forgalomba, amely többek között annak köszönhette alacsony fogyasztói árát, hogy a gyártó nem fizette ki rá a kötelező díjtételt. Badarság lenne azonban azt feltételezni, hogy a CD-R árak csak emiatt voltak nyomottak. Európában időközben olyan szintre nőtt a szürkeimport, hogy rengeteg lemezre az országonként eltérő szerzői jogdíjakat sem fizette be senki a forgalomba hozatal során. Ez a jogdíj hazánkban harmincegynéhány Forint, ami szép nagy spórolást jelent, ha a kétszáz Forintnál jóval alacsonyabb jelenlegi árakat nézzük. A szürkeimport tehát hihetetlenül olcsó lemezek tömkelegével árasztotta el a feketepiacot, amire a hivatalos márkaképviseletek, a nagyobb importőrök és a multinacionális hálózatok kétségbeesett, számukra sokszor veszteséges, akciós hadjárattal igyekeztek válaszolni.

A Philips és társai azonban nem sokáig álltak tétlenül az áldatlan állapot előtt, miszerint nem kapják meg az őket megillető jogdíjakat a legyártott lemezek után, és nagyon durva válaszlépéseket tettek. Először csak fenyegetőztek, majd módszeresen nekiálltak visszavonni a gyártási engedélyeket a renitens tajvani gyártóktól. Mit számít ez? – kérdezhetnénk naivan. De ez nem csupán egy szerződés felbontását jelenti, a Philips ugyanis rendelkezik azokkal az eszközökkel, hogy fizikailag megakadályozza azoknak a lemezeknek az Európába történő behozatalát, amelyek után a gyártók nem fizették be a jogdíjakat. Már pár hónappal ezelőtt is CD-R lemezek milliói álltak vámzár alatt a hamburgi kikötők raktáraiban, a Philips ugyanis egyszerűen nem engedte meg, hogy ezek a lemezek forgalomba kerüljenek. A dolog akkor vált érdekessé, amikor a tajvani CD-R termelés felét adó Ritek céggel is felrúgták a megállapodást. A Ritek ugyanis számos Európában közkedvelt CD-R márka gyártását végezte, sőt, magának a Philipsnek is ők gyártották – az újabban nagyon silány minőségű – a Multipurpose név alatt árult, olcsó tömegcikket. A Ritek gyártói kapacitására épített többek között a Traxdata is, szerintem nem véletlen, hogy a Ritek megbénításával egy időben a Traxdata lemezek is szépen eltűnedeztek az európai boltok polcairól. A Philips tehát harcol a pénzéert, amely a CD-R gyártásból megilleti őt. Ez érthető, különösen annak a fényében, miszerint az ezredfordulóval az eredeti (gyári) CD szabványok jelentős része húszéves lett, ami az akkoriban kötött szerződések folyományaként jelentős jogdíjbevételtől fosztja meg az óriáscéget. A normál, gyári CD-lemezek gyártása után ugyanis mostantól jóval kevesebb jogdíj illeti meg a Philipset, mint az elmúlt két évtizedben. Így már érthető, hogy a cég a jelenleg is busás bevételt hozó CD-R jogokat miért igyekszik szigorúbban érvényesíteni.

A tajvani gyártók pedig nem állhatnak termelés nélkül az idők végezetéig, így előbb-utóbb kénytelenek elfogadni a jogtulajdonos szigorú feltételeit. Az utóbbi hónapokban többször sikerült félig-meddig megállapodniuk, de a helyzet még nem rendeződött. A legtöbb gyártó csak úgy indíthat CD-R szállítmányt, hogy szigorú ellenőrzés után be kell fizetnie a leszállítandó lemezeknek megfelelő jogdíjat, továbbá az eddig felhalmozott tartozásából is törlesztenie kell. Hogy ki, és mennyivel tartozik a Philipsnek – nos, igen, ezen megy a vita csaknem 6-7 hónapja. A jelenleg Távol-Keletről érkező lemezek tehát már nem olyan olcsó portékák, hiszen árukban benne a nyögvenyelősen kibalhézott jogdíj. Ez még mindig nem jelentené azt, hogy a CD-R árak a háromszorosukra nőnének, de sajnos ez még nem minden.

Az európai CD-R gyártás évek óta attól szenvedett, hogy árban nem tudott a mindent elöntő távolkeleti termékekkel versenyezni. A drágább európai munkaerő, és az a tény, hogy ilyen „közelségben"

nem lehetett kijátszani a Philips jogdíjfizetési kötelezettségét, nem tette lehetővé, hogy lépést tartsanak a tavaly óta látványosan mélyrepülő CD-R árakkal. A gyártók meg is elégelték ezt a dömpinget, és az Európai Unió gazdasági vezetősége felé interpellálva benyújtották keresetüket, amelyben védővámot kérnek minden távol-keleti olcsó lemezre, hogy azok árait – ha máshogy nem megy – ezzel a vámmal megtoldva egyenlő, vagy hasonló

szintre emeljék a saját áraikkal. Az európai piac védelme érdekében a döntést már meg is hozták, jogerőre emelkedése után - várhatóan év végén, de inkább jövőre - minden tajvani lemezre súlyos vám kerül a behajózás után.

Ezzel együtt már igen bonyolult piaci helyzet állt elő az európai piacon. A Ritek többhónapos leállása – bár ez felénk nem volt érzékelhető – kisebb hiányt okozott, amelyre sok országban – főleg, ahol nincs akkora szürkeimport, mint felénk – áremeléssel reagáltak. A bejelentett védővám-határozat, és ez a kis hiány joggal aggasztja a piaci elemzőket, ezért érthető, hogy sokan két-háromszoros áremelésről beszélnek. Figyelmetekbe ajánlom azonban, hogy ezek az emelések közvetlenül a gyártói, illetve importőri árakra vonatkoznak, nem a tényleges, általunk látott végfelhasználói árakra. A végfelhasználói árak ugyanis nem csupán ezen múlnak, számos más tényező (csomagolás, marketing, logisztikai költségek) alakítják annak a termékeknek az árát, amely végül csicsás csomagolásban a kezünkbe kerül. Egy két-háromszoros gyártói áremelés korántsem fogja ugyanilyen mértékben megemelni a végleges árszintet. Azért gondolom ezt, mert a hiány előbb-utóbb megszűnik. Az európai gyártók most bebizonyíthatják, hogy be tudják tölteni a távol-keleti CD-R lemezek hiánya nyomán keletkezett űrt – remélem, hogy nem emelnek árat, csak hogy kaszáljanak a helyzeten. A legnagyobb tajvani cégek várhatóan igyekezni fognak Európában is megvetni a lábukat, mert így kikerülhetnek a védővámok alól (szerintem ez a folyamat már megkezdődött).

Véleményem szerint ez most az európai CD-R gyártók nagy pillanata lehet, hogy a gyengélkedő tajvani ellátást kihasználva megmutathassák, hogy termékeik kinőhetnek a noname kategóriából. Minőségben többnyire nem rosszabbak, mint a távol-keleti tömegtermékek. Mert azért azt be kell vallani, hogy az olcsó, nagy tömegben gyártott, írható CD-R lemezek (még a márkás példányok is) jobb áraik mellett sokkal rosszabb minőségűek is lettek az elmúlt egy-másfél esztendőben, mint amit három-négy éve megszokhattunk.

A hazai helyzet sajátossága, hogy a nagy százalékban jelenlévő és virágzó szürkeimport jóvoltából nem nagyon éreztük meg a más országokban jelentkezett hiányt. Valamint nagy szerencsénk, hogy a nagyobb multinacionális hálózatok boltjaiban az írható CD-R lemezek árát presztízsnek tekintve egyre másra követik egymást a hihetetlen akciók, amelyek során már 100 forint körül márkás – de nem feltétlenül túl jó minőségű – 74 perces, műanyagtokos, 150 forint körül pedig 80 perces lemezeket kaphatunk, akár egyes tételben is.

Lesz-e tehát jelentős árváltozás? Valószínűleg lesz áremelés. Spájzolni azonban nem biztos, hogy érdemes. Ha meg is ugrik a CD-R lemezek ára, biztosak lehettek benne, hogy csak átmeneti állapot lesz, és a hazánkra jellemző, kaotikus, többnyire nem hivatalos CD-R ellátmányozás miatt minket fog a legkevésbé érinteni a dolog.

Most azonban mennem kell, mert jött értem a teherautó, megyek lemezt venni…

Legközelebb tényleg nem leszek ilyen unalmas!

Ajánlott linkek:
www.licensing.philips.com
www.licensing.philips.com/licensees/data/index.html

PPéter
ppeter@cdgrab.hu
http://www.cdgrab.hu

LEVROV

Ami nem hiányozhat a PC GURU-ból: a leveleitek, Brazil és a törd. Ja és a Korr. :))))

Na szevasztok. Állatira nem vagyok veletek megelégedve. Megmondom, miért. Ontjátok rám a leveleket olyan mennyiségben, amelyen már lassan kezdek meglepődni, sőt, már felfogóképességem határát súrolom, de a problémának ezzel a részével tételezzük fel, hogy megbirkózok valahogy. Csakhogy és de. Azt már kevésbé érhetem fel amúgy is túlterhelt agysejtem *(Tekintettel arra, hogy nem tudom megállapítani, hogy ez elírás volt-e, vagy sem, inkább nem javítom – a korr.)* maximális kapacitásával sem, hogy mi a búbánatnak bombáztok olyan hülyeségekkel, mint: 1. amelyekre körülbelül senki sem tud válaszolni, 2. olyan kérésekkel, amelyektől öreg Télapó fater is hátast dob, pedig ő nagyon edzett, 3. keine mondanivaló jó hosszan, 4. első ímél kicsiny életetekben, amelyikre nekem feltétlenül válaszolnom kellene, hogy sikerült-e (nem szoktam), 5. stbstbstb jó hosszan. És akkor én ezekből írjak levrovot. Hát nem. Vegyétek tudomásul, hogy hülyeséget, továbbá no mondanivalót és értelmet tartalmazó akármit csak én írhatok. Érezzétek magatokat most jó le<hosszú sípszó>, és azonnal kezdjetek el apró ponttá zsugorodni. Akinek nem inge persze, ne vegye magára, de ez már kikívánkozott belőlem. Huhh. :) Most pedig szemléltető oktatás keretében a felhalmozódott levelek közül véletlenszerűen be fogok szórni ide két oldalra valót kommentár nélkül, illetve minimális, egy-két szavas hozzápötyögéssel. *(Na, itt van a hulla elásva, már megint lusta a pali – a korr.)* Persze csak azért, hogy átérezzétek dörgedelmem súlyát és heroikus küzdelmemet a leveláradattal. :) Na.

Közben keletkezett egy remek ötletem is. Kitaláltam, hogy a közszolgálati levrovot kereskedelmi stílusúvá fogom alakítani, mely a következő két dolgot fogja jelenteni: a szövegben néhány mondatonként jól fizetett reklámokat fogok elhelyezni, és bevezetem a nyári szünet fogalmát, melynek idején az év legsikerültebb vagy - lenebb levelei kerülnek bemutatásra... :) Az első pontot még nem tudom, hogyan fogom megoldani levrov-szponzorok híján, de a nyári szünet elvégzésében jó lennék... :)))))

GÁMING GÁJD BESZÓLÁS

Sziasztok! Most egy nagy (i)gazságot fedek fel a végigjátszásaitokkal kapcsolatban. Sok éves tapasztalatokat osztok meg veletek. Ugyanis már sok gurus gaming guide-ot olvastam, és arra jöttem rá, hogy ti nem tudtok semmilyen játékot végignyomni cheat nélkül. Mert ha elakadtok egy helyen, akkor először is leszedtek a netről egy walkthrough-t és azt kicsit átfogalmazva leírjátok a pálya végéig. A következő pályát meg már folytatjátok (pályaátlépés) magatok. De más esetekben egyszerűen költői szabadsággal élve átfogalmazzátok a játékot. Így például azt írjátok, hogy az x pálya után az y pálya jön (néha még az átvezető animnak is kitaláltok valamit), közben pedig e két pálya között még van másik három. Ennek az a hátránya, hogy pont a legnehezebb részek nem kerülnek bele. Tehát az egész semmit nem ér.

Nagy Levente

Hehe. :) Jól hangzik, de ez persze nem igaz. Nem mintha nekem lenne ehhez komolyabb hozzáfűzni valóm, hiszen ha valaki, akkor én tényleg kevés gájdot írtam már, no, meg ugye mondtam is, hogy ma csak ömlesztem ide a dolgokat és dumastop van. Viszont néhány gájd készítését közvetlen közelről is sikerült már megtapasztalnom, és hát mit mondjak, nekem nem úgy tűnt, hogy nincs mögötte végigjátszás, habár lehet, hogy neked van igazad, és az a néhány napos/hetes játék nem ér. Nemtom pontosan, melyik leírás(ok)nak szól az a beszólás, hogy fő pályák maradnak ki, de pölö jól emlékexem, hogy a Baldur's Gate végigjátszása alatt körülbelül ötezerszer hallottam, hogy sajnos ez így nem lesz teljes, mert ezerféleképpen lehet továbbmenni, és akkor más a leírás stbstbstb, de ugye ott is mintha meg lett volna említve eme hiányosság, de sebaj. Meg mondom, nem is akarok ehhez hozzászólni. Ja, még annyit, ha már a BG2 eszembe jutott (khmm, kicsit nagyképű duma, de nem rossz), szóval annyit még hozzátennék, hogy egy komolyabb walkthrough, mint amilyent láttam a PC Guruban leközölve, ha más nincs, az újságban eltartana pár hónapig is. De majd ezt és az ezzel kapcsolatos dolgokat leírja nektek valaki, aki ért hozzá, meg csinált már ilyeneket, meg aki akar hozzászólást írni a levelekhez, báz. Megkérem nektek pl. a Lilyt, ő ebben a témában eléggé bennfentesnek számít, és nála van talán egy kis esélyem erre. Naaaaaaaa, Lily, pls... :)

<Nem ér itt aranyoskodni! Ehh... Jól van. Tiltakozom a cheathasználat ellen! :) Sosem cheatelek, a játék értelmét veszti tőle. Igaz, a BG2 Gaming Guide lehetett volna 140 oldal is (és akkor sem lett volna teljes), és a Black&White-ról is születhetett volna akár különszám... de nem hagyták. :) Vannak határok, melyekhez igazodnunk kell, de merem állítani, jellemzőbb az, hogy mire a GG elkészül, nem egyszer, hanem olykor többször is végigjátsszuk a programot, sőt, segítünk is egymásnak, és ha találunk valami plusz infót, utána nézünk. Sosem írunk gaming guide-ot netről leszedett walkthruból, bár biztosan megnézzük azt, ha már van... Ne feledd, mire te a cikket olvasod, mi már 2-3 hete leadtuk! Lily>

HOPSZ, KI NE HAGYJAM. A HAVI SLÁGERTÉMÁNK: A CD KEZELŐFELÜLETE

Helló Brazil! Nem akarok izé lenni, de szerintem a CD-n a html-t kár volt lecserélni! Szerintem a régi szebb volt, de nem is a külalak a legfőbb probléma, hanem azok a hibák, amik becsúsztak véletlenül! Pl.: Az sw játékoknál ráklikkeltem a Cannon Smash-ból való képre, és erre bejött a Castle Attack! Azt mondta egy haverom, hogy még van több hiba is a html-ben, de én ezeket nem vettem észre, mert egyelőre nem túl alaposan néztem át a CD-t, de ígérem, meglesz! Különben szerintem nem romlott az újság! Lehet, hogy ezt az E-mailt nem ide kéne küldenem, de most izé... Na hello!

Bari Tamás (Ember12)

De, tök jó helyre küldted. Minden ímélt nekem kell címezni, még a jó istenkének a leveleit is címezzétek csak hozzám, nem gond. :) Szóval ez itt egy levél a sok közül, amelyekben az átalakult cd kezelőfelületet piszkáljátok, hozzátészem, nem is jogtalanul. Valóban, tényleg úgy van, a több száz vagy több ezer hivatkozás közül körülbelül hat estben a kód rossz helyre hivatkozik, bocsi. Chrisnek azóta kétszer eltörtük a kezeit (oldalanként értendő persze), jelenleg komolyan begipszelve és terminátorszerű drótvázzal megerősítve készíti az új cd-t. Chris csak azért kapott csak ilyen pici kis büntit, mert mi igen megértők és jószívűek vagyunk, így hajlandók voltunk enyhítő körülményként beszámítani, hogy az új felületnek ez volt az első megmérettetése, és mint ilyenen, akadhatnak még csiszolni való apróságok, netán a munka üteméből adódóan is bekerülhet egy-két porszem az amúgy olajozottan működő gépezetbe. Persze nyilván ez az egyetlen olyan szoftvertermék a világon, melyben van egy kis hiba, mea culpa, mea maxima culpa...

Ha már így nem kérdezte senki (meg amúgy sem szólok most hozzá érdemileg a dolgokhoz, csak még ezt gyorsan), elmondom, miért kellett átalakítani. 1. Chris már nagyon nem bírt magával, és mindenáron állati sokat akart dolgozni vele. 2. Az egész felület működését gyorsabbá akartuk tenni, és ez sikerült is. Azonban itt is működött a valamit valamiért ökölszabály, csak egyet említek: a gyorsaság érdekében a sok kis grafikai elemtől többé-kevésbé meg kellett szabadulni. 3. A felületet könnyebben kezelhetővé is akartuk alakítani. Ez is sikerült szerintem, végre mindig minden mindenhol egyértelműen elérhető, Chrisnek nem kell hallgatnia ezzel kapcsolatos nonstop beszólásaimat. 4. Össze akarunk zavarni benneteket valamivel, és az új cd kezelőfelület erre is tökéletesen alkalmasnak tűnt. Ismerve azt a tényt, hogy bármi új és bármi változás általában a legtöbb emberi egyedet összezavarja, nem volt nagy rizikó. Én ugyan javasoltam, hogy az újságoldalakat kellene tükörírással készíteni, de végül mégis a kezelőfelület átszabása mellett döntöttünk.

MÉG EGY KIS CD

Csá Brazil! Olyan BIG gondom van Brazilka! Há' mér nem lehetne több FriVér a cd-n? Ha több lesz, küldök gumicukrot, meg csokis kexet, óké? Pápá,

A Három Király (Fekete Zoltán)

Szerintem fogalmam sincs. Valószínűleg azért lehet, mert a CD 650 MB kapacitása a ma divatos gigantikus helyigényű játékdemók mellett mosolyt fakasztónak kezd tűnni. Aztán meg még azért is lehet, bár ezen még nem volt időm komolyabban elmélázni, szóval azért is lehet, mert ez a lap elsősorban játékokkal és azok bemutatásával, megismertetésével foglalkozik, legalábbis utolsó értesüléseim szerint. Izé, izé. Mivel ez itt egy kis ímélke volt, felmerült bennem a gyanú, hogy van internet-hozzáférésed. Annál több freeware cuccot nehéz lenne ajánlanunk neked, mint amennyi ott fellelhető, feltéve persze, hogy veszel magadnak kettő perc fáradságot, hogy a millió ilyen beállítottságú site közül válassz magadnak egyet-kettőt-ezret.

IGAZGYÖNGYSZEMEK

(Kicsit lekicsinyítettem, ne foglaljon annyi helyet:) - a törd.)

Helló. Viszlát u. i.: ok?

Dave Johnson

Brazil!!!! Fel vagyok háborodva! Már három éve hűségesen olvasom a PC Gurut és a Levrovot! Eddig még egy üzenetet sem küldtem, és egyet sem raktál be az újságba! Már az öngyilkosság gondolatával is foglalkoztam! Kiábrándultan várom a következő PC Gurut, ahol az utolsó esélyedet is elpályázhatod!!:(((((

HI BRAZIL! KIRÁLY A LAP! CSÁ!

(Ez már volt egyszer, azt hiszem. Meg különben is, az ilyeneknek örülni kellene, nem? – a korr.)

Ceva Brazil meg mindenki!! Csupán egy apró gondolatom lenne a PC Guruval kapcsolatban, mégpedig hogy kicsit bánhatnátok kedvesebben az olvasókkal (pl.: <...>) (a „..." he-

lyén valami kis szövegecske áll(na), amivel porig alázzátok az olvasót!!!! u. i.: Amúgy király az újság!

ANNYI LENNE A KÉRDÉSEM, HOGY HOVA(MILYEN CIMRE) LEHET NEKED 1000 REKESZ SÖRT KÜLDENI?

(BY FULLER)

HI Brazil. Ghfztfzftzftzftzftz. Csá Brazil

Légy szíves passzold át mentésemet majd Menyusnak, mert megváltozott a címe, és nem tudtam kinek küldeni, gondoltam téged zaklatlak. Miért is ne. :) Ha átkerülne hozzá, akkor légyszi azt is mondd meg neki, hogy csak ezért most küldöm, mert rossz volt a NET-kapcsolatom, és a pálya is rossz valamiért. Amikor befejezem kört, akkor meghal a játék. Előre is köszönöm, egy nagy fanod.

Chaos

***(ROFL – a korr.)* (És itt még egy csacska 100 kb-nyi kis izé hozzácsatolva bónuszként. Sajnos Menyus címét azóta sem tudom édike, de még azt se fejtettem meg, ki az a Menyus, bocsi. Braz)**

Csá Braz! Ha elolvasod a levelemet, akkor küldök 1 tábla bocicsokit.

Helló! Gondolkoztam, hogy írjak-e levelet nektek. Arra jutottam, hogy nem, ezért aztán gyorsan befejezem! Csá:

(C)(R)JONOWSKY TM

Hail Brazil, meg a többiek. Ha ismersz valakit, igazán megbeszélhetnéd vele hogy (közkívánatra, a következő számba) a játékot a Guruban STARCRAFT BROODWAR-nak hijják, na meg jó lenne, ha a CD is STARCRAFT lenne, nem csak a neve... Előre is köszi...

JF1R_Titan

CSÖVÁZ BRAZILL EZ EGY KIS KÉP LESZ. RAKD ÖSZZE ÉS RAKD BE A LEVROVBA (oYo) > . < (V) JA ÉS RAKHATNÁTOK CD-RE MP3-AT CSÁ

BROKI

Figyelem! Az Ön e-mail címe vészesen túlterhelt! Kérjük törölje, és hozzon létre egy másik titkosítottat, ahová csak azok írhatnak, akiknek valami lényeges mondanivalójuk van. Habár ezen okból kifolyólag jelen levél írója sem tud több levelet küldeni, ekkora áldozatot meg kell hozni a Levrov üdvözülése érdekében. Felmerülhet a kérdés: mégis ki dönti el, hogy mely leveleknek van fontos mondanivalója? Ez már a címzett gondja. Megértését köszönjük, kérjük, a levél megérkezte után 5 munkanapon belül tegyen eleget a benne foglaltaknak.

További jó „munkát" kíván:

Axelock

És különben is! Én

(Makki Bálint)

Hülye Brazil! Hülye Brazil!

Matr x

(Jó, mondjuk tételezzük fel, ennek a levélnek van tartalmi mondanivalója, a tökorrú törd. biztos egyet is ért vele. Braz)

Cső te szoppanopera! ***(Haha, szappannak se rossz, de így aztán frenetikus – a korr.)*** Lenne egy égetően fontos kérdésem!: Ha elolvasom mindig a levrovot, és nem szidom a brigádot, elküldenéd a nőséntytigrist?? ***(Hihihi, na, ezen csodálkoznék, ha valaki rá tudná venni:))) A teljes SAB készlet sem lenne elég, azt hiszem. – a korr.)*** Választ várom! (még piát is!!) U. I.: törd&korr! *** ki a Dél-Amerikát!!

Háj Brazka! Elveszett a térerőm. Keresd meg, és válaszolj szóban a levrovban. Ha nem, az se baj:(

ALIEN™

Brazil nem egy fakír, Mert sört vedel ameddig bír!

Makki B.

És akkor én ezekből meg ilyenekből írjak levrovot, báááááz... (Miért? Néha még ilyenebbek is bekerülnek:))) - a korr.)

FIZETETT HIRDETÉS IS LEHETNE...

Szasz nyúlsógor! **(Lehet, mégse nekem jött ez a levél? Braz) *(Nyilván a Jáksónak - a korr.)*** NNNaggyon szépen megkérek mindenkit, hogy vegyen már eredeti CD-t, akármilyen drága is! Persze megértem, hogy olcsóbb, meg minden, ha lemásoltatja a haverral de ebből a készítőknek 1 fillér hasznuk sincs. És, ha belegondolsz, hogy Te pl. 4 éven keresztül csinálsz egy programot a megélhetés miatt, akkor Neked sem esne jól, hogy egyesek itt másolgatják. Mindenkit megkérek, hogy tisztelje meg a készítőket azzal, hogy eredetit vesz. Köszi.:

Mészáros Róbert

U. i.: a PC Gurunál sehol sincs színvonalasabb újság.

...de amúgy az embernek teljesen igaza van, ha belegondoltok. Mellesleg mostanában igen sok jó játékot lehet kapni tisztességes árért, bár kétségtelen tény, azok nem 0 percesek, de ettől még jó játékok. Tételezzük fel, hogy elnézem nektek, ha nem vesztek meg mindent, de legalább azokon a progikon gondolkodjatok el, amelyekkel a legtöbbet játszotok. Azok nekem is megvannak. Persze, én könnyű helyzetben vagyok, egy darab ilyen játékról van szó. :) Igaz, azért havidíjat is fizetek, de még így is megéri, mert szórakozok vele. Néha nem, olyankor veszek új billentyűt és egeret, meg ami még szükséges az összetörtek helyett... :)

MI KELL NEKEM

CSá brazil! Nemrég olvasgattam a Guru egy Levrovát, ami mélyen gondolkodóba ejtett. Aztán rájöttem, mi kell neked: Nőalakú sörízű gumicukor. Az egyik édességgyártóval már felvettem a kapcsolatot, ők is bombasikernek találták, de azt mondták a te kézjegyed is kell a szabadalomhoz. A te saját érdeked ez a remek megoldás. U. I.: Lily, ha meguntad a Brazilt, én még szabad vagyok :) Üdvözlet a korr.-nak és a Törd.-nek.

darkhero

Bááááááz, tényleg ez kéne nekem? Eléggé kétségbeejtően hangzik... Persze a sör alakú gumiízű nőnél még ez is jobb, de mi van akkor, ha én mégsem ezekre vágyom? Jajj. Hallottam amúgy valami olyasmit, hogy minden ember alapvetően a saját vágyaiból indul ki, na most ez alapján sürgősen keress fel valami pszichiátert. :)

SEGÍTSÉG!

Ez egy e-mail vírus... semmi vész, mert ha továbbküldöd annyi embernek, ahány westernfilmet láttál, nem lesz semmi baja a gépednek. Jól számold ki, hány westernfilmet láttál, mert különben rád száll az ezérkétszáztizenegyegészhat éves rontás, melynek során ha tejet mész vásárolni a boltba, akkor az savanyú lesz. Amennyiben egyetlen westernfilmet sem láttál, úgy lassan kezdj el búcsúzni szeretteidtől, mert már csak óráid vannak hátra, és még ma a híradó előtt atomjaidra hullasz a himalájai dzsombék törzs jókívánságainak köszönhetően. Azok a szerencsések, akik tudják, hány westernfilmet láttak, semmi bántódásuk nem esik, sőt, megkapják a dalai neutronszakadékbogár térde kalácsát, melyből ízlésesen falatozhatnak. Sőt plussszként azoknak a különleges embereknek, akik látták a lengyel Alsólipcsei kekszelő szekerek című örökzöldet Iván Dozmadott rendezésében, olyan örömteli meglepetésben lesz részük az elkövetkezendő gyökkettő sinnégyzetx órában, melyet egy újabb sorban elmesélünk.

VIRUS NOW UPLOADED IN YOUR WINDOWS SYSTEM MEMORY! ALL WINDOWS REGISTRY WAS DESTROYED...

Ha minden igaz, akkor most egy piros hibaüzenetet kaptál, mellyel ne is törődj, csak olvass tovább.

Tehát ha minden követelménynek eleget tettél, akkor már érezheted, hogy Mariska, a tehénsámán már veled van, és árasztja rád szerető melegét (vizuális típusú emberek most már levehetik a sötétítő redőnyt a homlokukról).

Mariska egy védőtehén, aki ezentúl minden telefonálásod alkalmával egy egységgel növeli a térerődet.

MARISKA ACTIVATED... MARISKA IS ONLINE NOW... BUT IT'LL DEACTIVATE T-5év múlva.

Ha gondolod, a www.mariska.org.rulez.suxx interháló címen Mariska organizmusokat (nem, kedves barátom, nem orgazmus) tölthetsz le, melyeket további 100 levél továbbküldésével a tőlünk rendelt Micro szkóp segítségével láthatsz is, ha éppen 2 fehér, kissé alacsony, felrázva, de nem hevederes fecske repül el feletted 47,2 fokos szögben. Továbbá: Szia!!!!!!! Üdvözöllek a Ma riksa holnap túzok centerben. Nálunk megtalálhatod a ctrl+alt+reset gomb megnyomásával a legújabb Mariska csengőhangot, melyet ha letöltesz, és a nyakadba kötsz, akkor te is csatlakozhatsz a több milliárd kondás közé, akik szolgálnak és védenek. Sorry srácok, reklámból élek én is. Lassan zárnám is ezt a szerencsehozó Trójai vi akarom mondani Római szerencsehozó hantát. De tanulságként még elmondanám, hogy mikor széllel szemben teszed a teendőd, soha ne elmélkedj azon, hogy vajon Higgins tényleg Robin Masters-e, mert bár jó a természetes alapú dekoráló anyag, azért a nadrágodon mégiscsak hülyén fog festeni. Üdvözlettel:

„A rövid testszőr káefté".

IDEFIGYUZZATOK! NA UGYE, HOGY UGYE!

Kedves Mocsy and Brazil! Nemrégiben küldtem nektek egy levelet, amelyben azt kárhoztattam, hogy milyen lassan tudtok csak válaszolni egy-egy olvasó levelére! Ezt most mind visszaszívom, mert: BETETTÉTEK A LEVELEMET A MENTŐÖVBE, ahol még 2 szép képpel is díszítettétek! Ezt én szörnyű nagy tiszteletnek vettem, és KÖSZÖNÖM! Üdv.:

Vacum (Vincze Gábor)

Örülök, hogy örülsz, ettől függetlenül VALÓBAN lassan válaszolunk a levelekre, mert tonnányi van belőlük. Sőt, pontosítok, a „lassan" rám vonatkoztatva komoly, kb. fénysebességnyi gyorsaságnak felel meg, és én, mint egyszerű 3D-s világban élő halandó, ezt nem érhetem el, így hát ugye... De amúgy őszinte leszek, halvány lila <sípszó> sincs, pont mi volt a leveledben, de nyilván mások számára is érdekes lehetett, azért került oda. Ez meg azért ide, hogy mindenki lássa, amire van mit, arra válaszolunk, amire meg nincs, abból legfeljebb igazgyöngyszemek lesznek itt, vagy egy halom bitkupac a trashcanban... :)

BÖGRE

Szevasz Brazil! Nagy örömmel vettem az előfizetési akciót, amelyben többek között bögrét lehet kapni. Kb. 2 hónappal ezelőtt elküldtem már a részleteket, de bögrét még nem kaptam. Lassan itt a nyár, a meleg és ha ez így megy, akkor kénytelen leszek üvegből inni a sört. Pedig mennyire kultúrált dolog bögréből kortyolgatni (főleg PC GURU-sból). Üdv:

Ákos

Nyugi népek, a bögrék készülnek, bár van valami szervezési vagy technikai gond, ami lassítja a materializálódási folyamatot, de keine pánik, leküzdjük. Te viszont nem kapsz. Milyen dolog bögréből sört inni?

BACK TO THE ROOTS

Hi Brazil! Lenne 1 kis problémám a levrovval! Úgy látom, hogy a legfőbb jellemzők, pl.: sör, gumicukor stb. kezdenek eltűnni a rovatból. Kérem pótolni ezt a hiányosságot!!!

Detonator

Igazad van! Az utóbbi hónapokban komoly mennyiségű olyan vád ért engem, hogy a levrovban már-már használható információk kezdenek feltűnedezni, és a fő és original motívumok kezdenek kiveszni. Szerencsére még nem fajult el a helyzet, nem tűntek el a szép hagyományok, tudok korrigálni. Tehát: sör, gumicukor, sör, gumicukor, sör, gumicukor, sör, gumicukor, sör, gumicukor, sör, gumicukor, sör, gumicukor, sör, gumicukor. Na, ez kb. egy olyan mennyiség, ami kimaradt az elmúlt időszakból, és kb. egy olyan mennyiség is, amit így egyszerre elfogyasztva már igen jól lehet tőle ordítva sugárban hányni... :)

Itt most gyorsan abba is hagyom, nehogy elrontsak még valamit, vagy véletlenül kerüljön valami info a levrovba, és megint elkezdjetek szülőzni. Menjetek, élvezzétek a nyarat, a pihenést vagy akármit, éljenek a csajok, na, menjetek már, pusszantás.

Brazil
brazil@vogel.hu

KÜLVILÁG

A PARAMOUNT PICTURES
bemutatja
Simon West filmjét

LARA CROFT: TOMB RAIDER

Forgatókönyv: Patrick Massett, John Zinman és Simon West
Operatőr: Peter Menzies, Jr.
Rendező: Simon West
Szereplők: Angelina Jolie, Ian Glen, Daniel Craig, Jon Voight, Noah Taylor, Chris Barrie

Lara Croftot - gondolom - nem kell bemutatnom egyetlen olvasónak sem, hiszen mióta megvetette lábát a PC-s és Konzoljátékok történetében, sikert sikerre halmozva évről évre előrukkol legújabb kalandjával. Őnagysága az 1996-os bemutatkozás óta világméretű jelenséggé vált. A nevével fémjelzett produktumok (Tomb Raider, Tomb Raider II, Tomb Raider II: The Adventures of Lara Croft, Tomb Raider: The Last Revelation és Tomb Raider: Chronicles) PC-n és Playstationön összesen 21 millió példányban keltek el világszerte. A hölgyemény népszerűsége virtuális léte ellenére a mai napig versenyképes a hús-vér sztárokkal szemben olyannyira, hogy a Time, a Newsweek és a Rolling Stone külön cikkekben írtak róla, sőt a Detail magazin szerkesztői szerint Lara Croft az év legszexisebb női közé tartozik.

Mint az várható volt, a filmes szakma sem nézte tétlenül a Tomb Raider jelenséget, és Simon West rendezésében elkészítették az év egyik leglátványosabb kalandfilmjét, a Tomb Raidert.

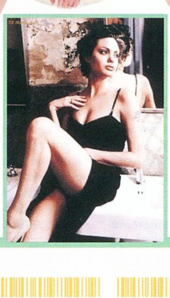
A TÖRTÉNETRŐL

Három bolygó együttállásának éjszakáján Lara Croft egy rejtélyes óraműre bukkan néhai atyja, Lord Croft holmijai között, amely jó két évtizede, az egyik régészeti ásatása alkalmával került nagybecsű gyűjteményébe. A lord régebben sokat mesélt Larának a Megvilágosultak titkos társaságáról, akiknek szent célja az ősi óramű felkutatása, amellyel lehetőség nyílik megnyitni az időt és a teret. A kulcs egy kristályosodott meteorfémből készült misztikus háromszög, amellyel 5000 éve legyőzték ellenségeiket. Ha a háromszög két darabja újra egyesül, az idő megáll, s az őrök új életre kelnek, hogy az emberiség sorsát örökre megváltoztassák. Larának 48 órája van a bolygók együttállásáig, mikor a szent háromszög ereje elegendő lesz ahhoz, hogy legyőzze mitikus ellenfeleit, és hogy a papírformának megfelelően megmentse a világot. Lara Croft kalandjai Kambodzsában kezdődnek, ahol a Táncoló Fény Sírja rejti a titok első felét, innen aztán Szibériába vezet útja, ahol a Tízezer Árnyék Templomában leli a titok másik felét.

DE KI IS LARA CROFT VALÓJÁBAN?

„Ha Angelina nem vállalta volna, fogalmam sincs, ki lett volna még megfelelő a szerepre. Valószínűleg nem készítettem volna el a filmet." – mondta a film brit rendezője, Simon West.

„Számomra nyilvánvaló volt, hogy Angelina Jolie az egyetlen, aki eljátszhatja a Tomb Raider Lara Croftját – folytatta a rendező. – Angelina eddigi alakításaiban szédítően ötvözte a csábító nőiességet az értelemmel, bátorsággal és a jó humorral. Larának pontosan ezekre a tulajdonságokra volt szüksége. Mind egyetértettünk abban, hogy Croft több kell, hogy legyen egy egyszerű képregényfiguránál, hiszen sok érzelmes jelenetben is meg kell állnia a helyét."

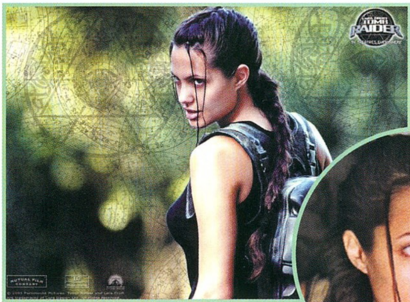


A káprázatos nőt tehát Angelina Jolie-nak hívják, aki 1975-ben született az ugyancsak színészi mesterséget űző Jon Voight és Marcheline Bertrand, francia színésznő leányaként. Színi pályáját még gyermekszínészként a Looking To Get Outban kezdte. Innen egyenes út vezetett a New York-i Egyetem filmes szakára, majd a Lee Strasberg Színházi Intézet hallgatójaként befejezte tanulmányait. Első sikereit tévéfilmekben aratta, a George Wallace és a Kifutó a semmibe Golden Globe-díjakat hozott számára. A Szeress, ha tudsz, a Vakrepülés, A csontember és a Tolvajtempó után ma Hollywood egyik legkeresettebb fiatal színésznője, akit az Észvesztőbeli alakításáért tavaly Oscar-díjjal honoráltak. Legutóbbi bemutatója az Original Sin, amelyben Antonio Banderas partnere volt.

A FORGATÁSRÓL

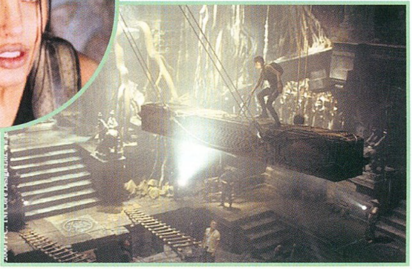
A film rendezőjeként Simon Westet üdvözölhetjük, akinek első filmje a hatalmas sikerű Con Air - A fegyencjárat volt. A brit West 1981-ben vágóasszisztensként kezdte meg munkáját a BBC-nél. 1985 óta rendez, a Dolly Mixtures című rövidfilmet maga írta és rendezte. Ezt követően videoklipeket és reklámfilmeket készített. Legutóbbi műve A tábornok lánya volt John Travolta és Madeleine Stowe főszereplésével, amely a Con Airhez hasonlóan csupán az Egyesült Államokban több mint 100 millió dollár bevételt hozott annak ellenére, hogy a kritikusok nem voltak oda a filmért. West és a producerek szerint a legfontosabb kérdés az volt, hogy Angelina Jolie képes lesz-e akcióhőssé válni, megfelelni a szerep fizikai követelményeinek. Nos, képes volt. Simon Crane, kaszkadőrkoordinátor és a második stáb rendezője csapatával már a forgatás előtt három hónappal elkezdte edzeni Angelinát. A gyakorlatok között szerepelt kézi és fegyveres harc, motorozás, gimnasztika, kenuzás, kutyahajtás és a bungee-jumping, amit pihenésként jógával vezetett le. A forgatás kezdetére Jolie kivívta a teljes kaszkadőrcsapat tiszteletét annak ellenére, hogy Simon szerint a legmakacsabb nőszeméllyel volt dolga.

A producerek ez alatt Angliában összehozták a teljes stábot, s feszülten várták az első „Action" elhangzását. A forgatás 2000. július 31-én kezdődött, és még karácsonykor sem fejeződött be. A forgatás bázisa a Pinewood Stúdió volt, annak is a James Bond szériának otthont adó szekciója, amely Európa legnagyobb ilyen épülete. A Tomb Raider két díszletét építették itt fel: az egyik végében a Táncoló Fény Sírját, míg a másikban a Tízezer Árnyék Templomát. Az előbbihez Kambodzsában készült külső jeleneteket illesztettek, az utóbbihoz szibériai tájak kerültek, amelyeket valójában Izlandon vettek fel. Fontos díszlet volt még a Croft-kúria, amelyben izgalmasan keveredett a Lara Croftra jellemző csúcstechnológia a brit

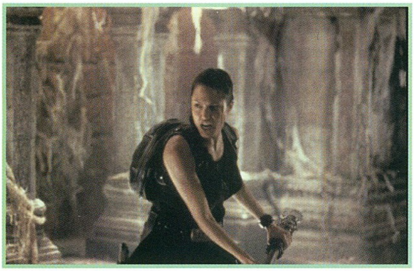


Tomb Raider legtöbb jelenetének a Pinewood Stúdió adott otthont, jelentős szerep jutott a már említett két külső helyszínnek is. A Kambodzsában és Izlandon forgatott jelenetek kikapcsolódást jelentettek a stáb tagjainak. Az izlandi forgatás legnagyobb része gleccseren és jéghegyekkel teli öbölben zajlott. A teljes stáb otthonául a Reykjaviktól egyórányi repülőútra lévő Hofn halászvároska szolgált, ahonnan kétórányi autóúttal minden helyszín elérhető volt. „A gleccser okozta a legtöbb fejfájást – mondja Chris Brock helyszínmenedzser. – Meg kellett szervezni a hatalmas stáb felköltözését. Szerintem eddig még senki sem vitt fel kétéltű szállítócsónakot gleccserre." A csodaszép táj látványa sem tudta feledtetni a hideg és kényelmetlen körülményeket, különösen Angelina Jolie didergett szűkre szabott kosztümjében. Míg a stáb többi tagja a legmelegebb hegymászóruhákban lehelgették a kezüket, Angelina egy szál topban és kék szőrmével bélelt kabátkában hajszolta szánhúzó kutyáit. A lényeg, hogy a filmben mindez fantasztikusan látványos, és pont ez volt a cél.

A következő külső forgatási helyszín, a Kambodzsai Királyság a filmesek számára évtizedeken át elérhetetlen volt, utoljára a hatvanas évek elején forgattak itt. A mai Kambodzsa a Khmer birodalom méltó utóda, amely a IX. és a XIV. század között Délkelet-Ázsia központja volt. Öröksége, Angkor Wat a világ egyik csodája, a romvároshoz fogható történelmi emlék az egész régióban nem található. A filmkészítők úti célja Angkor volt. Az előkészítő munka során kapcsolatokat építettek ki a kormánnyal és a műemlék felügyelőivel. Simon West, ahogy megpillantotta a várost, rögtön tudta, hogy ez szerepelni fog a filmben, mivel kezdettől fogva ragaszkodott hozzá, hogy a Tomb Raidert ne ismert helyszí-



hagyományokkal. Ebben a környezetben készültek azok a lélegzetelállító akciójelenetek, mint a fegyveres betörés, vagy a film bemutatójában látható küzdelem a droiddal és az elegáns bungee-balett a galériáról. A greenwichi Királyi Tengerészeti Egyetem Painted Hallja adott otthont a Megvilágosodottak Legfelső Tanácsának. A csodálatosan restaurált termet az egyik legnagyszabásúbb barokk festészeti alkotásnak tartják, amely angol művész, Sir James Thornhill keze munkáját dicséri. A Tomb Raider főgonosza, Manfred Powell az Elveden Hallban talált otthonra, amely Viktória királynő korában Duleep Singh maharadzsa tulajdona volt, aki a Taj Mahal és más indiai paloták mintájára faragott márvánnyal díszíttette az épületet. A díszletkészítők a belső tereket igyekeztek visszaváltoztatni olyanra, amilyenek Duleep Singh idején lehettek. A filmkészítés során nagy szerepet játszott a Királyi Légierő is, mivel két Chinook helikoptert bocsátottak a produkció rendelkezésére, amelyeken Boszniából és Sierra Leonéból visszatért pilóták repültek. Munkájukat a stáb egy életnagyságú Lara Croft-figurával honorálta Angelina Jolie legnagyobb örömére, akinek ekkorra már nagyon elege volt a Pinewood stúdióban felállított modellből. Noha a



neken forgassák. A kambodzsai nép vendégszeretete minden látogatót megérintett. „Nagyon hálás vagyok azért, hogy részt vehettem ebben a filmben – nyilatkozta Angelina Jolie a Siem Reapban tartott sajtótájékoztatón. – Az ittlétem megváltoztatta az életemet... Mindent más szemmel nézek – az életemet, a munkát, a lehetőségeinket. Ez a legcsodálatosabb hely, ahol valaha jártam."

Sasa

P. G. WODEHOUSE: BRAVÓ, JEEVES!

Ciceró Kiadó (2001)

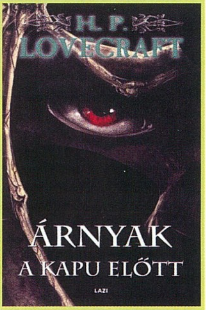
Hihetetlen, hogy az angol humor nagymestere minden egyes könyvében tud valami újat mutatni. Pedig ez nem olyan egyszerű, ha figyelembe vesszük, hogy 1902-től 1975-ben bekövetkezett haláláig közel száz regénye, és ennél jóval több novellája jelent meg.

De térjünk a tárgyra. El tudjátok képzelni, micsoda keveredés lehet abból, ha a Market Snodsburybeli időközi választásokkal egy időben illetéktelen kezekbe kerül a komornyikok és urasági inasok nagy klubkönyve, melybe gazdáik kalandjait jegyzik fel?

Arról nem is beszélve, hogy Bertram Wilbeforce Woostert (ő a főszereplő, és egyben az elbeszélő is) felváltva fenyegeti a börtönbüntetés, illetve a házasság réme.

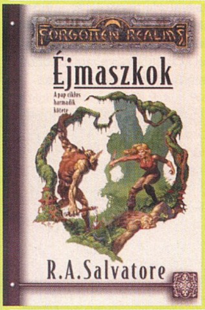
H. P. LOVECRAFT: ÁRNYAK A KAPU ELŐTT

Lazi Bt. (2001)



Úgy vélem, sokan vágynak egy kis hűvös borzongásra a nyári melegben. Nekik ajánlom Lovecraft legújabb kötetét, melyben egy kisregény, valamint pár kósza novella várja az érdeklődőket. Akiknek garantáltan lesz pár kellemes órájuk. Mert ugyebár egy jó horrornál nem a vértől csöpögő jelenetek túlburjánzása, hanem a hangulat a lényeg. No meg a stílus.

Egy kihaltnak hitt család utolsó tagja visszatér az ősi birtokra, és nagy magányában kutakodni kezd őseinek cselekedetei után. Kétkedve olvassa a boszorkányságról szóló homályos beszámolókat, ám közben egyre jobban átjárja a hely "szelleme". És az igazi, nem evilági borzalmak csak ezután következnek.



R. A. SALVATORE: ÉJMASZKOK

Delta Vision Kft. (2001)

Carradoon városában készül lecsapni következő áldozatára az Éjmaszkok orgyilkos céh egy csoportja. Vezetőjüket egy Szellem irányítja, aki bárkinek a testébe képes belebújni.

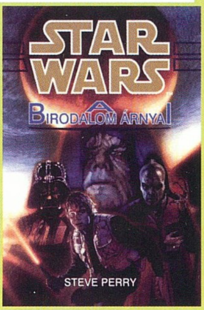
Célpontjuk, Cadderly eközben gyanútlanul olvasgat, hogy mágikus képességeit növelje, bár a hitével van némi gond. Szerencsére még a merénylet előtt megérkezik Danica és a két törpe, így Cadderly túlélési esélyei jelentős mértékben megnőnek.

Mágiák és pofonok csattannak, és immár harmadszor bizonyul gyengének Rufo, akinek árulása miatt meghal az ifjú Deneir-pap mentora, a kolostor főapátja.

Szeretnivaló karakterek, jó cselekmény, mágia és misztikum. Egyszóval igazi Salvatore.

STEVE PERRY: A BIRODALOM ÁRNYAI

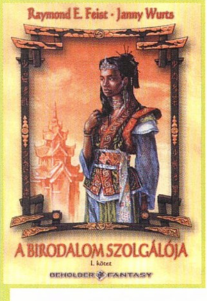
Aquila Könyvkiadó (2001)



A kiadó megkegyelmezett a Star Wars kedvelőinek, és addig is, amíg megjelenik az Episode II., rendelkezésükre bocsátott egy kis olvasnivalót, melynek cselekménye "A birodalom visszavág" és "A jedi visszatér" közé helyezhető.

A galaxis legnagyobb bűnszövetkezetének vezetője, Xizor herceg bonyolult hálót szőtt intrikáiból és mesterkedéseiből, csak aztán ő maga ragadt benne. Ehhez persze szükség volt arra, hogy Darth Vader a kellő helyen és időben jelenjen meg. Hiába, Luke mégis csak az ő fia, nem hagyhatja, hogy megöljék, míg meg nem próbálta áttéríteni.

Leia hercegnő viszont Han Solo kiszabadításán ügyeskedik – egyelőre mérsékelt sikerrel.



RAYMOND E. FEIST - JANNY WURTS: A BIRODALOM SZOLGÁLÓJA

Beholder Kiadó (2001)

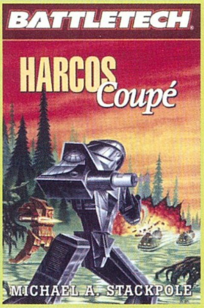
Az már az előző részből (A Birodalom leánya) is kiderült, hogy a tsuranik intrikái halálosak. Ezt saját bőrén tapasztalja meg a fiatal és tapasztalatlan Mara Acoma, aki akarata ellenére került klánja élére.

Szövetségesek hiányában eddigi sikereit ügyességének és szerencséjének köszönhette, de ez hosszú távon kevés lesz a győzelemhez. Főleg azért, mert ellenségei szövetséget kötöttek egymással. Ügyes manipulációikkal elérték, hogy Mara kénytelen legyen otthonától távol harcolni, majd merényletet követtek el legfőbb katonai vezetője ellen.

Minden veszni látszik, amikor ismét beleszól a dolgokba Kevin, a pimasz midkemiai rabszolga.

MICHAEL A. STACKPOLE: HARCOS: COUPÉ

Beholder Kiadó (2001)



Elérkeztünk a trilógia befejező részéhez. Akik olvasták az eddigi köteteket, most nyugodtan hátradőlhetnek, hiszen a megkezdett titkos akciók, cselek, ármánykodások, harci és politikai manőverek már csaknem a maguk útját járják.

Csupán egyetlen igazán kirobbanó erejű, bár már régóta sejthető fordulat van hátra: az árulónak kikiáltott Justin Xiang felfedi valódi kilétét és céljait alaposan felborítva ezzel egyes szereplők terveit, bár ezeket a megállás nélkül tevékenykedő kémek és "valódi" árulók már alaposan összekuszálták.

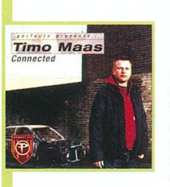
A történet ideális elegye a csatamech-ek harcainak és a kusza politikai manővereknek. A folytatást pedig már olvashattuk.

– Vanda –

KÖNYVEK

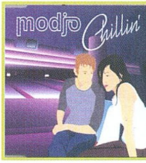
SLAM JR. - C. S. XXI

Igen, igen, végre itt van az, amire oly sokan vártunk, a hazai top DJ-k legjobbikának, a szakma és az igényes partyközönség szívében meghatározó szerepet betöltő DJ don, Slam Jr. legújabb mixlemeze. Amely – tetszik, nem tetszik – megint lemosott itthon mindenkit, egy szelet Európa a Balkánon. Ahogy a cím is mutatja, Club Strictly! a XXI. században, azaz olyan progresszív dance zenék gyűjteménye, amelyek Zsazsa elképzelései, és rendszeres angliai útjai alapján fogantak meg, olyan kategorizálhatatlan dalok gyűjteménye, amelyek egy meghatározó és vájt fülű DJ szerint megmutatják, hogy merre tart a kis klub világunk a jövőben. Hihetetlenül igényes kompozíció minden darabjában: kezdjük csak a szétnyitható papírborítónál, amelyen belül fólia Strictly! logo díszeleg (a design önmagáért beszél), aztán jön a lemez, amely nem kis meglepetést fog okozni a Strictly! rajongóknak, ugyanis egy újabb lecke a Strictly! tankönyvben, amelyet gyorsan be kell vágni… Ezen kívül hadd említsem meg, hogy újra kapható minden idők legjobb magyar mixlemeze, az azóta már sokszorosan bearanyozódott Strictly! Trance Symphony, amely kora ellenére még ma is mossa bármelyik hazai CD-t: olyan alapmű, amelynek ott kell lennie minden, a műfaj iránt érdeklődő ember polcán (azaz az első helyen), ugyanis abszolút etalon. Figyeljétek a netet (www.strictlynight.org) és a reklámokat, hamarosan újabb Strictly! meglepetések várhatók, amelyek szigorúan a művészi értékre és nem a kommerszitásra lettek kiélezve (amilyenekből ebben a műfajban sajna már nem sok van itthon :-().



TIMO MAAS - CONNECTED

Timo Maas, avagy a német, aki megmutatta… hogy mi is az a "timós" hangzás (2001-05-04. Home – Budapest). Aki ott volt, tudja, miről beszélek, igazi kellemes csalódás volt. Most pedig itt van a legújabb mixlemeze, - amelyre valószínűleg már többen odafigyelnek - a lemez, amely gyakorlatilag ugyanazt az összeállítást tartalmazza, mint amit itt jártakor nyomott. Durva, kegyetlen, brutális, ez az, ami eszembe jut az egészről (pozitív értelemben), hihetetlenül merész, tiszta, építkezős-technikás mix, amely pofátlanul kalandozik stílusok és hangulatok között. Mi tagadás, van stílusa ennek az embernek, [illegible] betörését meghozó Azzido Da Bass remixre. Mindegy, kit érdekel ez most már, a lényeg az, hogy amit most csinál, az felzavarja a punnyadt "global" világot. Mindenkinek ajánlom a Connectedet, aki egy kicsit merészebb hangzásra vágyik az igényes Global hangzáson belül, bár az is igaz, hogy ez a kiadvány nem alattuk jött ki, hanem a Paul Oakenfoldos Perfectónál.



MODJO - CHILLIN

Iszonyatosan megkésve, de itt van a PC Guru hasábjain a tavasz egyik legkellemesebb funky-disco dala, Franciaország új titánjainak második slágere, a Chillin'. Állítom, ez messze az eddigi legjobb Stardust – Music Sounds Better With You utánérzés, egy igazi, lendületes, fülbemászó, boldog sláger. Nem tudom, Ti hogy vagytok vele, de számomra a Chillin' messze a Lady előtt van, tök jó hangulatot csinál. Ezzel a felhozatallal és irányvonallal kíváncsi vagyok, milyen lesz a srácok őszre prognosztizált albuma! Van és volt rá idejük, úgyhogy remélem, nem kapkodják el… Addig is itt van maxin a Chillin, egy rádió, egy tőle csak hosszban különböző original változatban és két szétbarkácsolt verzióban. Az első ilyen értelmezést (Chillin' Con Carne) a Buffalo Bunchnak köszönhetjük, átrendezték, újraértelmezték a dalt, és nem is lett olyan rossz a művűk. A másodikat (The Art Of Chillin) Hervé Bordes neve jellemzi, aki gyökereiben pofozta szét a Chillint, elektrós, ugyanakkor gondolkozós alapokat hozott be, úgyhogy közben szinte csak a vokál és néhány "eltévedt" filter a régi.

FLÖRT INSIDE CLUB MIX

A nyár egyik kellemes befutója lehet a legendás Siófoki szuperklub, a Flört szárnyai alatt kijövő, és annak stílusát és hangulatát bemutatni kívánó, "rezidens" mix, amelyet az örök házigazda, Szeifi készített. Könnyű, nyári klubmix a lendületesség, a pörgősség és a mérsékelt kommerszitás keretein belül. Stílus szempontjából a két és fél éve megjelent, nagy sikerű Strictly! Trance Symphony (igényelt) folytatásának tekinthető, kistestvére a nagy elődnek, persze még így is üt. Érdekes színfolt még a középtájon elhelyezkedő címadó, igen klub- és (akár) rádióbarát Flört Inside, illetve a záró akkord, a némileg gondolkozósabb Morning Light, amelyek természetesen mind Szeifert szerzeményei.

MIAMI-X

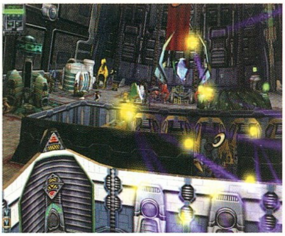
Már-már periodikusan megérkezett Junior legújabb mix CD-je a nyár leendő slágereiből mazsolázva, ezúttal Ibiza helyett miami szájíz szerint. Mint tudjuk, az immár sok éve jól működő, és a nyarat meghatározó tavasszal Miamiban megrendezésre kerülő DJ konferencia, a Winter Music Conference idén lett sláger Magyarországon. Ezért a hazai DJ-k egy része is odament új, dögös slágereket mazsolázni, így tette ezt Junior is. Ami ezúttal meg is látszódik a számlistán, mivel a dalok sokkal inkább időszerűek, mint ahogy azt eddig tőle megszokhattuk, sőt, vannak rajta nemzetközi újdonságok is (azaz olyan dalok, amelyek kint is mostanság kerültek fel mix CD-re). Stílusukban kellemes, lágy, de azért mégsem túl kommersz zenékről van szó (leszámítva egy-két felvételt :-), van előrelépés, a dalok felhozatala leginkább a Ministry nyári CD-ihez hasonlítható: Jakatta, House Of Glass, Rhythm Killaz, Rui Da Silva, Hatiras, ATB stb. Tehát jellemzően a DJ-től megszokott könnyedebb, funkysabb, vokálisabb zene, amely ideális lehet Balaton-parti előbulikhoz, kocsiba, vagy kávézókba háttérzenéjének…

Szabó Dani aka freeboy
freeboy@buli.net

108 oldal, 100 ol
AST JA
Szombat-V
den napj
változtatás
Te
Te
Keresd az újságár
bank: 2

KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMA

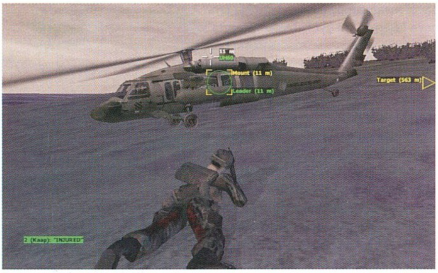
STARTOPIA



Az idegen fajok között dúló intergalaktikus háború egész naprendszereket tett tönkre. A hajdan virágzó űrállomás-hálózatok már csak gyenge árnyai egykori önmaguknak. A mi feladatunk lesz, hogy felvirágoztassuk a kolóniákat, s megnyerjük ezt az elveszettnek hitt háborút.

OPERATION FLASHPOINT

Hiába kiváló a viszonyunk a Bohemia Interactive-val, az Operation Flashpoint tesztpéldánya nem érkezett meg időben a szerkesztőségünkbe. Ez az oka annak, hogy csak a következő PC Guruban tudjuk tesztelni, de reméljük, ettől függetlenül még ugyanolyan lelkesedéssel várjátok ezt a remekművet, mint mi.

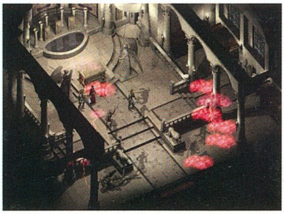


COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

Reményeink szerint ezt a gyöngyszemet is a kezünk közé kaparintjuk a nyár legforróbb hónapjában. A sorozatos csúszások nem vették el a kedvünket a játéktól, s reméljük, hogy megjelenésének köszönhetően újabb klasszikussal bővül a taktikai akciójátékok palettája.

TECHNOMAGE

A német illetőségű Sunflowers cég eddig nem igazán tűnt ki az átlagfejlesztők sorából (Anno 1603). A következő projektjük, a Technomage, azonban feltételezhetően változtatni fog ezen az áldatlan állapoton. A 3D-s, felülnézeti kalandjáték remélhetőleg belopja magát a stílus kedvelőinek szívébe.



BALDUR'S GATE 2: THRONE OF BHAAL

E sorok gépelése közben sajnos még nincs a kezünkben, de már nagyon várjuk azt a pillanatot, amikor feltelepíthetjük a trilógia befejező darabját. Nagyon sajnáljuk, hogy Bhaal ivadékainak a legendája itt véget ér, de bízunk a Bioware-ben, hogy a jövőben sem hagynak minket minőségi szerepjátékok nélkül (csak a Torn grafikáján javítanának kicsit).

SHOGUN: MONGOL INVASION

A tavalyi év legsikeresebb stratégia játékához is megérkezett végre a kiegészítő. A fejlesztők sokat javítottak az amúgy is majdnem tökéletes játékon, szerintünk most sem fogunk csalódni. A sztori szerint a félelmetes mongol hordáknak sikerült átkelniük a háborgó tengeren, s ezzel kezdetét vette minden idők egyik legvéresebb szárazföldi hadjárata. A mi feladatunk lesz megzabolázni a hordákat, s ismét békét hozni Japánra.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK A PC GURUBAN FORSAKEN

Kiadó: Acclaim Entertainment

Fejlesztő: Probe Entertainment

Stílus: akció-szimulátor

Földi tudósok kis csoportja sikeresen megoldotta azt a feladatot, mely eddig senkinek sem sikerült az Univerzumban. Megsemmisítették az egész bolygót. Kutatásaik során olyan titokba botlottak, melyet jobb lett volna békén hagyni. A hírre a Galaxis söpredéke a Naprendszerbe utazott, hogy a halott civilizáció által hátrahagyott kincseket és technológiákat megkaparintsa. Mi is egy ilyen zsoldost alakítunk, aki bátran nekivág a földfelszín alatt húzódó kazamaták felderítésének. Ez a hely azonban meglehetősen veszélyes, mivel felfegyverzett biztonsági robotok légiói várnak a betolakodókra. Csak a legjobbak remélhetik, hogy ép bőrre, s degeszre tömött zsebbel hagyják el a bolygót.

Gépigény: Pentium 100, 16 MB RAM

ezzel egyes szereplők terveit, bár ezeket a megállás nélkül tevékenykedő kémek és "valódi" árulók már alaposan összekuszálták.

A történet ideális elegye a csatamech-ek harcainak és a kusza politikai manővereknek. A folytatást pedig már olvashattuk.

– Vanda –

ACOMP SZÁMÍTÓGÉP KONFIGURÁCIÓK

ZENITH

- Intel Pentium4 processzorral
- ABIT TH7 RAID alaplap
- Ultra DMA100
- 128MB RDRAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 12x DVD meghajtó
- GeForce2 MX200 64MB
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

ZENITH számítógépbe a legnagyobb teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és a legjobb alaplapot az ABIT TH7-et építettük bele. A 64MB-os VGA kártya, a 60GB-os merevlemez a maximális elvárásoknak is megfelel. Ha kompromisszumoktól mentes igényei vannak, és az Intel processzorokban jobban megbízik ez az a gép, amelyel a számítástechnika legfelső kategóriájába léphet!

- Intel Pentium4 1400MHz
- 40GB merevlemez
- On-Board AC'97 hangk.

229.900 Ft

- Intel Pentium4 1700MHz
- 60GB merevlemez
- SoundBlaster Live! hangk.

299.900 Ft

XPLORER

- Intel Pentium III processzoral
- Ultra DMA100
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 12x DVD meghajtó
- GeForce2 MX200 32MB
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép Intel Pentium III processzorral. Az egyik leggyorsabb videókártyát és DVD meghajtót építettünk bele. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Pentium III 933MHz
- Matsonic 7177C alaplap
- 128MB SDRAM
- 30GB merevlemez
- On-Board AC'97 hangkártya

149.900 Ft

- Intel Pentium III 1000MHz
- ABIT BX133 RAID alaplap
- 256MB SDRAM
- 40GB merevlemez
- SoundBlaster 128 hangkártya

189.900 Ft

BASE

BASE számítógépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows alapú irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép memóriája és merevlemeze elegendő kapacitású a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hangkártya és a Fax Modem segítségével az InterNet elérése, Multimédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.

- Intel Celeron processzorral
- 52x CD-ROM meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

- Intel Celeron 700MHz
- Riva TNT 2 Vanta VGA 8MB
- 64MB SDRAM
- 17GB merevlemez

89.900 Ft

- Intel Celeron 733MHz
- Riva TNT 2 Pro VGA 32MB
- 128MB SDRAM
- 30GB merevlemez
- Fax modem 56kbps V90

109.900 Ft

FRONTMAN LCD PC

GERICOM
mobile world

- 15" TFT (1024x768) kijelző
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- 1.44 FDD meghajtó
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- 2x USB, Infrared Port IrDA 1.1
- AC'97 hangkártya, Sztereó hangszórók
- Mikrofon és fejhallgató csatlakozó
- 369mm x 384mm x 175mm, 7.9kg

Elegancia, praktikum, kimagasló teljesítmény!

- Intel Celeron 800MHz
- 128MB SDRAM
- 30GB UDMA HDD
- 24x CD-ROM

399.900 Ft

- Intel Pentium III 1000MHz
- 256MB SDRAM
- 40GB UDMA HDD
- 8x DVD ROM

479.900 Ft

AKCIÓ - SEGA DREAMCAST JÁTÉKGÉP 29.992FT + ÁFA !!! - AKCIÓ

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

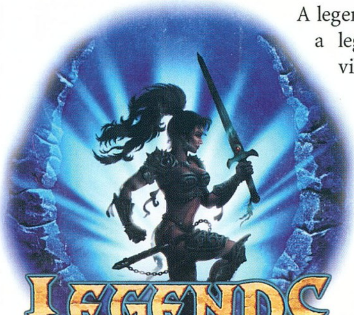
ACOMP
Számítástechnik

...és fogat fogért.

MIGHT AND MAGIC™... MOST ONLINE ÉS HELYI HÁLÓZATON IS!

Ajánljuk
A szegény kalandozóknak
Akik haladnak előre
Dacolva a veszéllyel
Mellyel szembesülni kell
A sors útjain

Az istenek kísérjenek utadon
Azon legősibb készségek
Tudását és bölcsességét nyújtva...
Might and Magic™



LEGENDS of Might and Magic

A legenda folytatódik...15 év után megérkezett a legutolsó fejezet. Utazz távoli, rejtélyes világokba, sötét katakombákba és véres harcmezőkre! Csatázz teremtmények százaival, fedezz fel elfeledett kincseket, miközben a bajnokok koronájára törsz! Csak a határtalanul bátrak, kalandra szomjazók járhatnak sikerrel, hogy a Might and Magic™ univerzum igazi legendáivá válhassanak!

A legenda folytatódik.

Vedd ki a részed Te is!

3DO™
PC CD ROM

NEW WORLD COMPUTING™

DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY